

Тёмные эры

Конспективное изложение книги

*Перевод:
Егор Мельников*

Создатели

Авторы текста: Крис Аллен, Кэм Бэнкс, Расселл Коллинз, Дж. Димфна Кой, Джесси Хайниг, Дэвид Хидд-младший, Кассандра Кхо, Даниэль Лозон, Анна К. Лой, Хейли Маргулес, Стюарт Мартин, Мишель Лайонс-Макфарланд, Майкл Мюррей, Марианна Пиз, Рене Ричи, Малкольм Шеппард, Джон Снид, Марк Стоун, Моника Валентинелли, Одри Уитмен, Филамена Янг, Эрик Завадски

Разработчики: Роуз Бэйли, Дэйв Брукшоу, Дэвид Хилл-младший, Мишель Лайонс-Макфарланд, Мэтт Макэлрой, Мэттью Макфарланд, Этан Скемп, Трэвис Стаут, А. К. Сулейман, Пит Вудворт, Эрик Завадски

Редактор: Эйлин П. Кили

Креативный директор: Ричард Томас

Координатор проекта: Мэттью Макфарланд

Арт-директор: Майкл Чейни

Внутренние иллюстрации: Брайан Лебланк, Алекс Шейхман, Gunship Revolution Studios, Лео Албиери, Крис Хат, Тиаго Сильвериио, Кэти Уилкинс, Джефф Лойбенштайн, Эндрю Трабболд, Марк Келли, Сэм Арайя, Дагнейшен, Кен Мейер-младший, Майкл Гайдос, Энди Хепуорт, Ричард Томас, Джеймс Стоу, Майкл Чейни

*Посвящается Тан Ши,
который знает, что если жизнь засыпает тебя лимонами,
их нужно превратить в лимонад*

Глава первая:

Расколотый мир (5500 - 5000 гг. до н.э.)

Mage: the Awakening + Werewolf: the Forsaken

Шестое тысячелетие до нашей эры. До изобретения бронзовойковки остаётся несколько сотен лет. Науки не существует даже в зародыше, и даже редкие заклинатели не способны объяснить, как на самом деле устроен мир. Это поистине тёмная эра, на протяжении которой ночную Землю освещают только лучи безразличной луны.

Для многих обитателей этого древнего мира человечество представляет собой лишь расу разумной добычи. Пробуждённые в этот период называют себя просто Мудрыми. У них нет тайных учений, орденов и гримуаров, описывающих замысловатые чары. Они ещё не начали делить себя на Пентакль, Жрецов престола и культы независимых магов.

В свою очередь, оборотни ещё не чувствуют себя Отверженными. Они рыщут по бесконечному миру, полному жертв и врагов. Порой во время охоты они встречаются гигантского духа, известного как Отец Волк. Они чествуют его и, если им достаёт смелости, бегут по его следу вглубь Тени, однако ему нет дела до своих слабых потомков. Мир полон добычи, и в нём есть вещи поинтереснее, чем стая людей, умеющих принимать волчий облик.

Расколотый мир повествует об эпохе неолита с лёгкой фокусировкой на древней культуре винча. В один прекрасный день эти земли станут называться Балканами, но пока что их называют просто *землёй* - точно так же, как само слово "винча" означает "народ", а Дунай вместо имени получает название *река*.

Несмотря на образы, ассоциирующиеся у многих читателей с неолитом, винча живут отнюдь не в пещерах и дерутся не только палками. Они фермеры, ремесленники, жрецы и торговцы с богатой культурой. Они практически ничего не знают о мире, и многие из них даже считают, что земля заканчивается приблизительно на горизонте. Однако они не глупы - и отнюдь не настолько слабы, как считают монстры, рыщущие в тенях.

Тема:

Необузданный мир

Мир теряется в пастбищах и полях, деревьях и озёрах. Если взглянуть на него с холма, на вершину которого так редко ступает нога человека, можно увидеть бескрайний зелёный край, лишь изредка взрезанный блеском речных изгибов. И нигде - *нигде* - не видно следов человеческой деятельности. Возможно, если бы у путешественника была возможность взглянуть на этот мир ночью, он бы увидел немало других, удивительных вещей. Однако ночь в этот период темна, а путник, взбирающийся на холм в одиночку, чтобы полюбоваться миром, рискует не только жизнью - но и душой.

Атмосфера:

Чужое и знакомое

Один из самых примечательных фактов, знакомых любому историку, заключается в том, что жизнь в предыдущие века, тысячелетия и даже эры мало в чём отличалась от современной. Беды, страдания и надежды народа винча знакомы и нам. Они живут, они любят, и они борются за выживание.

Но в то же время в их обществе существуют реалии, о которых современные люди не имеют ни малейшего представления. Многие из таких реалий носят сугубо эмоциональный субъективный характер. Мир кажется маленьким: многие винча искренне верят, что он заканчивается за ближайшими лесами или холмами. Экономика в её базовой форме уже существует, однако торговля действует только на уровне прямого обмена. Винча не знают даже самого простого аналога денег.

Что меньше всего знакомо современному человеку, так это вера в магию. Существование колдунов и ведьм считается неоспоримым фактом. Когда человек утверждает, что он говорил

с богами, никто даже не пытается посмеяться над его словами. В сущности, многие винча сами хотя бы раз в жизни встречались с духом во время охоты, сна или обряда.

Жизнь среди народа

Не выходи за пределы круга, освещённого костром. Если тебе страшно, запой отважную песню вместе с другими членами племени. Почаще подкидывай ветки в огонь. Если костёр потухнет до рассвета, ты умрёшь.

Не ходи в лес один. Следи, чтобы топор всегда был острым. Выражай почтение старым деревьям. Никогда не руби дерево, на коре которого проступает лицо, иначе ты умрёшь.

Закопай под домом священный амулет - он будет приносить удачу. Почитай духов, хранящих покой в твоём доме. Если ты их обидишь, ты умрёшь.

Внимательно следи за скотом и пастбищами. Если земля увядает, а скот хворает, обратись к духам птиц или быков за помощью. Если твоя скотина погибнет, умрёшь и ты.

Прислушивайся к словам Мудрых - и ты будешь жить.

Духи голода

Голод в этот период может считаться Врагом с большой буквы - врагом со своим лицом. Люди то и дело погибают от голода. Для людей времён неолита нет большей трагедии, чем смерть скота и гибель посевов. Даже если они выживут в ближайшие месяцы, зима будет долгой, и переживёт её только тот, кто внимательно следил за сохранностью всех источников пищи.

Прежние времена

Человек всегда жил в этих местах. Должно быть, он появился здесь тогда же, когда из земли выросли деревья и между ними потекли воды реки. Каждая старая женщина помнит, что когда она была ещё совсем юной, старухи рассказывали ей об их собственных бабках и дедах, живших в этих местах. Но, по всей видимости, жизнь не всегда была одинаковой. Когда-то она была *лёгкой*.

Сегодня мир представляет собой рай для хищников, но когда-то он был раем для человека. То был мир идеального равновесия. Человеку не нужно было брать тяпку, чтобы вырыть грядку и бросить в неё семена. Он просто пел песнь семенам и земле, и те послушно обращались садами здоровых растений.

Тот мир давно канул в прошлое. Боги передрались между собой, и хотя народ перестал приносить им жертвы, чтобы не подпитывать эту войну, прежние времена уже невозможно вернуть назад. По всем окрестностям до сих пор видны шрамы, нанесённые мирозданию этой странной, необъяснимой войной. Многие среди Мудрых ищут пережитки этого древнего века, однако полюбоваться осколками славного прошлого могут и обычные путешественники.

Сломанные часы

Если Мудрый попытается использовать Аркану *Времени* в попытке заглянуть в это славное прошлое, он обнаружит, что с точки зрения текущей временной линии этого прошлого не было вообще. Когда-то мир был другим. Что бы ни произошло в прошлом, в какой-то момент время расслоилось на части. Теперь весь мир живёт в новой временной линии, и ничто не позволит магу увидеть, каким он был в самом начале.

Если использовать более современную терминологию, люди живут в мире, в котором Атлантида *всегда* покоилась на дне океана. Золотой век Пробуждённых и даже строительство Небесной лестницы происходили в другой, ныне уже мёртвой временной линии - хотя это не означает, что отдельные её отголоски не могут звучать в нашем мире.

Деревни

Деревни времён неолита значительно различаются по размерам. Одни вмещают несколько десятков человек, другие - несколько десятков семей. Деревни практически исключительно строятся на берегу реки или хотя бы крупного ручья. Без постоянного источника воды поселение не продержится и нескольких месяцев.

Как правило, в самом центре деревни находятся дома ремесленников и ритуальная площадь, зачастую с установленным посреди неё камнем (омфалосом). Площадь служит и местом собраний. В частности, именно здесь путешественники из других краёв предлагают на обмен экзотические товары наподобие соли.

Вокруг площади расположены плотно стоящие домики из соломы и дерева - в частности, зернохранилище. В свою очередь, вокруг них, словно нимб вокруг головы мага, раскидываются поля овса, пшеницы и ячменя. Ещё дальше видны пастбища для крупного рогатого скота. Основная роль скотоводов заключается в обеспечении всей деревни источником мяса, однако народные таланты не дают пропасть ни костям, ни коже, ни сухожилиям.

Правят народом не аристократы и даже не военные вожди. Всеми руководит мудрость старших. Вопросы семьи и наследия решают старые женщины. В охоте и других практических вопросах лучше всего разбираются старые мужчины.

Люди практически не делят друг друга на представителей низших и высших слоёв, однако существуют четыре ремесла, ставящих их представителей обособленно от окружающих. Речь идёт о Мудрых, торговцах, охотниках и гончарах.

Мудрые чаще всего живут на краю деревни. Многие из них одиноки, однако это связано не столько с боязнью людей перед колдунами (во времена неолита люди скорее почитали и уважали Мудрых, чем страшились их), сколько с необходимостью в постоянном сосредоточении на искусстве изменения мира. Хижины Мудрых часто вмещают несколько помещений, а иногда и вовсе считаются местными святилищами. Люди приходят сюда, чтобы посоветоваться со знатоками богов и духов, и иногда даже оставляют дары на пороге их хижин. Хотя Спящие знают о существовании магов, они всё ещё способствуют возникновению Парадокса, а потому Мудрые предпринимают все меры, чтобы совершать любые магические действия вдали от глаз посторонних.

Гончары придают глине форму. Они умеют наносить на предметы обихода *лики богов*. Это наделяет их ремесло околорелигиозной значимостью, поскольку многие люди готовы обменивать ценные припасы на амулеты с изображением могущественных духов. Мудрые часто учат гончаров словам, которые вдыхают в амулеты мистическую силу. В свою очередь, гончары часто передают свои амулеты Мудрым, с тем чтобы они смогли использовать их для защиты деревни.

Охотники ценны потому, что они добывают мясо, шкуры и кости. Стоит заметить, что в народе винча многие мужчины предпочитают пасти скотину вместо того, чтобы преследовать дичь в опасном лесу. Не в последнюю очередь это связано с тем, что охотники отходят слишком далеко от своих деревень, попадая в земли нечеловеческих существ. Если не считать Мудрых, охотники - единственные винча, которые регулярно видятся с духами. Своим покровителем охотники считают Волка - великого духа, которого иногда можно увидеть в ночном лесу. Говорят, в последнее время Волк становится слаб, однако пока что охотники не знают лучшего покровителя.

Торговцы путешествуют проверенными маршрутами между несколькими деревнями. Многие смотрят на них с подозрением, не понимая, как можно жить без дома, однако экзотические товары наподобие соли и мяса морских животных делают их желанными гостями в любой деревне.

Одержимые

Время от времени почти в каждой деревне появляется человек, вступивший в тесную связь с духом. Большинство таких существ выглядят как обычные люди, однако некоторые приобретают физические особенности, отдалённо связанные с сущностью самого духа.

Людей, одержимых жестокими и безумными духами, изгоняют из поселения или попросту убивают. Тем не менее, многих одержимых люди считают своими добрыми соседями, а некоторым винча даже поклоняются как богам, сошедшим в мир плоти.

Ритуальная культура

Винча постоянно участвуют в ритуалах, призванных защитить их тела и души от злобных существ, живущих за пределами их деревень. И Мудрые настаивают на поддержании обрядной деятельности именно потому, что они видят её результат. Каждый персонаж, участвующий в ритуальной деятельности винча с хоть сколько-нибудь большой регулярностью, получает бонус +2 к защите от любых вредоносных воздействий со стороны духов. Если персонажа изгоняют из деревни, он утрачивает не только своё положение, но и вышеописанный бонус.

Захоронения

В каждой деревне есть своё кладбище. Большинство людей стараются хоронить родственников и друзей рядом, что разделяет многие кладбища на сегменты. Каждый отдельный сегмент защищён амулетом или другим священным символом, обеспечивающим покой мертвецов.

Оружие и броня

Оружие в этот период носят все, даже горшечники и скотоводы. Другое дело, что оно не отличается высоким качеством и зачастую воспринимается как простой инструмент, которым в случае необходимости можно и отогнать пару хищников.

Многие виды оружия делаются из костей или хорошо заточенного камня. Наибольшего распространения достигают дубинки, копыя и топоры. Особенно высоко ценятся луки, позволяющие убить жертву на расстоянии. Наконечники для стрел почти исключительно изготавливаются из камня. Некоторые предпочитают луку пращу. Оружием дальнего боя не пренебрегают даже землепашцы и пастухи: если они заметят животное, подобравшееся слишком близко к деревне, и смогут его подстрелить, на ужин их будет ждать сочное жаркое.

Технически луки наносят урон в размере Силы протагониста, однако это значение может быть ограничено качеством лука (большинство охотничьих и даже боевых луков наносят не больше 3 очков урона). Наложение стрелы на тетиву занимает целый раунд, хотя это можно компенсировать, приобретая соответствующие Преимущества (стрельба из лука была описана в книгах первой редакции). Каменные наконечники повышают урон на +1 уровень при стрельбе по противникам, не носящим никакой брони. И напротив, бронированные противники игнорируют два очка урона.

Впрочем, единственная броня того времени представляла собой накидку из толстых шкур, закрывающую основную часть туловища и конечности. Такая защита практически никогда не предоставляла владельцу больше 1 пункта Брони.

Большинство простых инструментов добавляют всего один, в лучшем случае - два дайса к соответствующим проверкам. Наделить инструмент бонусом +3 может лишь магия - что объясняет популярность колдовских услуг в деревнях времён неолита.

Огонь

Дикие животные боятся огня. Персонаж, держащий в руке факел или горящую ветвь, получает +2 пункта к защите от нападения диких животных.

Мистический неолит

Духи *повсюду*. В последующие эпохи люди будут прилагать массу усилий, чтобы связаться с этими эфемерными созданиями или даже найти доказательства их существования. Но в эпоху неолита перед людьми куда чаще встаёт другая задача: избежать встречи с духами. При передвижении персонажей по лесу или другой территории, не предназначенной для жизни человека, Рассказчик может назначать проверки Сообразительности и Оккультизма *или* Выживания в зависимости от того, что *ниже*.

С другой стороны, люди так часто рассказывают друг другу о встречах с местными духами, что проверки Интеллекта + Оккультизма нередко оказывается достаточно, чтобы персонаж вспомнил все сильные и уязвимые точки духа.

Помимо духов, в землях винча встречаются и привидения, и другие эфемерные сущности. Более того, иногда посреди леса или на вершине холма охотники натываются на целые обитатели духов и призраков, словно привязанных к реликтам какой-то давней цивилизации. Вот на горе стоит башня, пространство внутри которой то сокращается, то растягивается до необъятных размеров. Вот древние статуи с отбитыми лицами, в каждой из которых живёт по призраку. А вот клочок леса, в котором время никогда не идёт в одну сторону.

Вне зависимости от характера заколдованного места, Рассказчик всегда может приписать героям Внешнюю помеху наподобие следующей.



Внешняя помеха: Рваное время

Это кажется невероятным, но люди движутся либо медленнее, либо куда быстрее, чем обычно. Вы чувствуете головокружение. Почему-то у вас появляется странное чувство, будто вы уже были здесь вчера.

Эффект: В начале каждого раунда вы кидаете два десятигранника. Первый добавляет вам равнозначный бонус к защите, инициативе, скорости *или* проверкам восприятия по вашему усмотрению. Второй налагает соответствующий штраф на другую характеристику, также по вашему выбору. Эффект остаётся в силе до следующего раунда.

Когда на любом из этих дайсов выпадает результат 10, одно из ваших воспоминаний о своей жизни немного меняется. Выпадение пяти таких результатов (не обязательно подряд) изменяет не только ваши воспоминания, но и реальные исторические факты.

Когда на любом из дайсов выпадает "единица", вы получаете 1 очко тупого урона от раны, которой у вас не было - до этого момента.

Маги, пытающиеся сотворить в таком месте заклинание Времени, получают +1 дайс, но добавляют ещё +1 дайс к Парадоксу.



Что грядёт

Грядёт раскол мира. Оборотни нападут на своего великого духа-отца, и он погибнет от лап и клыков своих вероломных потомков. Тысячи одержимых по всему миру упадут замертво. Народ винча, духи и некоторые другие создания обнаружат, что дороги в Тень неожиданно исчезли. Между двумя мирами, некогда перетекавшими друг в друга подобно двум рекам, вырастет стена. Где-то в отдалении будет долго звучать последний вой Отца Волка.

Создание Мудрых

- **Орден:** В период неолита орденов ещё не существует. Персонаж не получает бесплатного очка Оккультизма, магической Специализации и знания Высокой речи.
- **Путь:** У Путей изменяется только название. Вместо греко-латинских наименований винча используют простые описания: Путь Акантус известен как Путь неба, Мастегос - как Путь леса, Морос - как Путь Моря, Обримос - как Путь штора, а Тирсус - как Путь крови.
- **Формулы:** По очевидным причинам, формулы в это время ещё отсутствуют. Мгаам только предстоит разработать надёжные методы сотворения заклинаний.
- **Защитный Атрибут:** Поскольку маги в этот период были вынуждены выживать в ещё более трудных условиях, чем в последующие эпохи, они получают не +1, а сразу +2 уровня своего Защитного Атрибута.
- **Преимущества:** Следите за тем, чтобы игроки не выбрали современные Преимущества наподобие Статуса в Консилиуме или Технэ. С другой стороны, каждому Пути доступны новые Преимущества, которые будут описаны ниже.

Акантус: Путь неба

Пробуждение на Пути неба нередко сопровождается шоком. Заклинатель видит огромное, необъятное и гнетущее небо, как будто выросшее в размерах. Хаотичные порывы ветра сбивают его с ног, заставляя прокатиться по комьям грязи и болотной жиже, между иссохшими стеблями и разбитыми стволами деревьев. Само Пробуждение приобретает форму волевого усилия, благодаря которому маг заставляет себя встать на ноги.

Магические инструменты: Свои инструменты последователи Пути неба создают преимущественно из перьев, птичьих костей, шипов, льна и кристаллов.

Уникальное Преимущество: *Шёпоты неба* (•) позволяют герою предсказать погоду на ближайшие 24 часа, просто окинув взглядом окружающий мир и потратив на это всего один раунд. С игромеханической точки зрения он получает +3 дайса к проверкам Выживания в этот период, если такие проверки хотя бы отчасти связаны с погодой.

Мастигос: Путь леса

Во время Пробуждения заклинатель видит себя в запутанном лабиринте из плотно стоящих деревьев. Первые минуты он пытается выбраться из него, следуя по тому или иной тропке, однако все они приводят в тупик. В конечном счёте маг собирает волю в кулак и приказывает лесу расступиться. Так он становится одним из Мудрых.

Магические инструменты: Эти маги делают инструменты из обожжённого камня, дерева, волчих костей и звериной кожи.

Уникальное Преимущество: *Лесной скиталец* (••) позволяет магу и его товарищам удвоить Скорость передвижения по лесу во время длительных путешествий.

Морос: Путь моря

Маг видит себя на побережье, над которым зависла гигантская волна. Вместо того чтобы убегать на сушу, он бросается в воду и обнаруживает на дне руины забытой цивилизации. Хотя его лёгкие начинают гореть от нехватки воздуха, маг продолжает плыть вглубь, к знаниям и реликвиям прошлого. Когда он Пробуждается, у него возникает сильнейшее чувство, что он впервые в жизни дышит полной грудью.

Магические инструменты: Изготавливаются преимущественно из меди и глины, плавучих коряг и подводных камней.

Уникальное Преимущество: *Голод моря* (•) позволяет магу удвоить скорость выздоровления на ближайшие 24 часа, разрушив любой предмет с помощью колдовства.

Обримос: Путь шторма

В ходе Пробуждения будущий заклинатель видит себя на земле, открытой всем ветрам и охваченной огнями пожара, или бурей, или другим катаклизмом. Он должен идти вперёд, несмотря ни на что. Даже когда он выбьется из сил, его будет не оставлять чувство, что если он остановится, то его ждёт смерть. И тогда он должен продолжить идти.

Магические инструменты: Кости, обсидиан, опалённое дерево.

Уникальное Преимущество: *Хранитель очага (•)* гарантирует, что источники пламени вблизи этого заклинателя никогда не погаснут, если только он сам этого не пожелает. Даже в самых суровых погодных условиях угли продолжают тлеть, а факел - выдавать слабые язычки пламени.

Тирсус: Путь крови

Маг, Пробуждающийся на Пути крови, становится жертвой кошмара, в котором за ним гонятся звери. Первое время он убегает по лесу, опираясь одновременно на человеческий разум и инстинкты животного. Наконец дорога приводит его к крупной норе. В отчаянии маг запрыгивает внутрь и обнаруживает там каменный алтарь. Поддаваясь необъяснимому зову, он разрывает себе ладонь и окропляет алтарь собственной кровью. С этого момента он сам становится хищником, а его преследователи - беззащитной добычей.

Магические инструменты: Обычно создаются из кости и дерева. Иногда окропляются кровью самого колдуна.

Уникальное Преимущество: *Страж (••)* заставляет любых враждебных духов вложить очко Воли, прежде чем напасть на колдуна впервые за сцену.

Круги Мудрых

Кругами называются кабалы доисторических магов. Как правило, в одном круге состоит от четырёх до пяти магов, многие из которых живут даже не в одном, а в нескольких близко расположенных поселениях. Мудрые, проживающие в сильно разнесённых по расстоянию деревнях, также могут состоять в одном круге, однако им приходится осваивать заклинания Пространства и Жизни, позволяющие создавать порталы и принимать облик птиц. В самых отчаянных ситуациях Мудрые могут встречаться в астральных царствах.

Наследия

Несмотря на молодость своей культуры, Мудрые уже начали создавать первые философско-этические учения, которые позже станут известны Пробуждённым как Наследия. Из трёх самых распространённых наследий времён неолита **Дети быка** призывают магов править людьми, вместо того чтобы просто защищать их от опасностей, **Хранители пустот** практикуют извлечение собственных душ и их перемещение в артефактные вазы, откуда их не смогут достать даже самые мощные духи, а **Подпевающие ветру** создают глиняные дудки, звуки которых отгоняют опасных духов от их деревень.

Кровь Волка

Народ винча не интересуется Волка, однако у него есть свои потомки. Урата редко видятся со своим древним покровителем - ему куда больше нравится бегать в одной стае с Перворожждёнными, - но они всё ещё наслаждаются жизнью в раю для хищников. Они понимают, что Отец Волк слабеет, но пока только готовятся принять решение по исправлению ситуации.

Тень времён неолита мало чем отличается от современной, однако в неё не так трудно зайти. Порой даже обычные смертные попадают в мир духов, точно так же как многим духам ничего не стоит проникнуть в мир плоти. Солнце в местной Тени всегда выглядит оранжевым, а Луна настолько ярка, что кажется едва ли не жидкой. В воздухе висит лёгкая дымка. Воздух теплее, чем должен быть, а ветер несёт в себе сильные ароматы соков, пота и крови. Простой вдох будоражит сердце и заставляет его биться всё быстрее, оставляя в сознании только одно желание: пуститься в погоню за свежей добычей. Первобытные звуки доносятся со всех сторон. Погода кажется дикой и необузданной. Золотистый солнечный свет может уступить место ревущей буре в течение считанных минут. Сон в Тени проходит быстро: даже простого отдыха без непосредственного погружения в сновидения достаточно, чтобы восстановить силы на месте.

В Тени времён неолита всегда идёт охота. Любые существа, попавшие в Тень, получают *охотничий бонус*, описанный ниже. В частности, этим бонусом могут пользоваться колдуны, творящие заклинания в целях поимки жертвы. Что касается оборотней, то во время охоты они постоянно находятся в состоянии *Сискур-Дах*: для этого им даже не нужно проводить ритуал Священной охоты.

Глубина

Попасть в Тень времён неолита совсем нетрудно, однако это не означает, что смертные или даже маги способны перейти в иной мир в любом месте. Любая часть Пангеи отличается своим уровнем Глубины, который определяет метафизическое расстояние между физическим миром и Тенью.

В большинстве мест Глубина разнится между 3 и 5 уровнями. Места со вторым уровнем Глубины входят в местный фольклор: люди знают, что туда лучше не заходить, если только путник не хочет поговорить со здешними духами. В *локусах* Глубина не превышает одного пункта.

Для того чтобы перейти из одного мира в другой, оборотням или магам достаточно пройти проверку Сообразительности + Выживания с модификатором, зависящим от Глубины текущей локации.

Глубина	Модификатор	Время перехода	Охотничий бонус
5	-5	Неделя	+2 + воспроизведение*
4	-3	День	+2 + снова-восемь
3	-1	Час	+2 + снова-девять
2	0	Минута	+1
1	Без проверок	10 раундов	отсутствует

*Воспроизведением называется преимущество, позволяющее игроку перекидывать все неудачно выпавшие дайсы в пределах каждой проверки.

Пангейцы

Пангейцами называются существа, обладающие поистине богоподобной силой. Хотя многим людям они кажутся просто духами высшего порядка, оборотням известно, что они принадлежат к другой, более древней разновидности разумных существ. Что касается Мудрых, то они подозревают, что Пангейцы родились в Высшем мире, однако после раскола вселенной были заброшены в Падший мир.

Величайшим среди Пангейцев считается *Урфара* - Отец Волк. И да, это означает, что прародитель всех оборотней был не духом, как полагают его современные отпрыски, а

существом более высокого порядка. Другое дело, что со временем многие Пангейцы действительно стали духами (как это произошло с Перворожждёнными), адаптировавшись к условиям нового мира. Некоторые Урата, знающие о настоящей природе Отца Волка, даже не видят разницы между Отцом как духом (упоминаемым в мифологии оборотней) и Отцом как Пангейцем.

При создании новых Пангейцев вы можете ориентироваться на следующие правила:

- Пангейцы не относятся к сверхъестественной расе духов, а потому не подвержены заклинаниям или другим эффектам, влияющим *исключительно* на духов. Маги способны повлиять на Пангейцев, сочетая заклинания Духа и Жизни *или* Материи.
- Пангейцы обладают Рангом не ниже третьего. Многие превышают пятый.
- Пангейцы остаются в твёрдом, физическом теле вне зависимости от мира, в который они перешли. Иными словами, они не могут раствориться в Сумраке или другой эфемерной реальности.
- Наряду с Влияниями и Нумина, Пангейцы владеют одной Арканой, уровень которой равен их Рангу. При создании заклинаний вместо Гнозиса они проходят проверки Ранга.
- Пангейцы не утрачивают Эссенции при проникновении в иные миры, за исключением астральных царств.
- Пангейцы могут попасть в Теменос и Анима Мунди по тем же правилам, что и маги. Из Теменоса они вполне могут перейти в Онейрос того или иного астрального путешественника.
- Потеряв весь Корпус, Пангеец оставляет на земле гигантскую тушу, которая разлагается лишь через несколько столетий и иногда служит местной достопримечательностью или ориентиром. Более того, даже после распада тела сердце Пангейца никогда не гнивает. Спустя чрезвычайно долгое время Пангеец возрождается в новом теле рядом со своим сердцем. Тем не менее, он не сможет воскреснуть, если кто-нибудь уничтожит его вечное сердце.
- Каждый Пангеец страдает от своего Запрета, но в дополнение к нему, он уязвим к врождённому оружию оборотней (когтям, клыкам и так далее). Этой слабости не избежал даже великий Урфара.

Отец и Перворожждённые

Урфара породил оборотней, но ему нет до них дела. Даже Луна, которая никогда не принимала участие в рождении оборотней, проявляет больше заботы об этих созданиях, чем их настоящий Отец. Впрочем, что касается Луны, только несколько оборотней, обитающих в период неолита на землях винча, считают её своей матерью. Большинству предположение о союзе Луны и Волка кажется странным - или хотя бы необоснованным. Нет, куда вероятнее, что оборотни появились из клочков плоти, оторванных от тела Урфара в одной из его бесчисленных схваток с другими Пангейцами.

Большинство оборотней встречаются Отца всего несколько раз за всю жизнь. Куда больший интерес к ним проявляют Перворожждённые. Поскольку оборотни уже успели поделиться на секты, многие из Перворожждённых считают те или иные секты "своими", хотя они ещё и не стали их тотемами. Перворожждённые далеко не всегда ладят друг с другом, и иногда даже срамливают между собой отдельные секты.

Луна-покровительница

Луна редко вмешивается в дела оборотней, однако её посланники куда чаще снисходят к Урата, чем Отец Волк. Многие из них передают оборотням волю своей хозяйки. Другие вознаграждают Урата за те или иные поступки. Большинство оборотней не верят в слухи о том, что именно Луна родила первых Урата от Отца Волка, однако её забота заставляет оборотней всё чаще отвечать ей взаимностью.

Впрочем, Луна приносит Урата не только благословения. Иногда с её поверхности спускаются колоссальные твари, изгнанные на неё Отцом. В дополнение к этому, лунный металл - серебро - причиняет оборотням невыносимые муки. В последующих поколениях

оборотни будут верить, что это проклятие было наложено на них из-за отцеубийства, однако правда заключается в том, что серебро всегда причиняло Урата вред. Это просто условие их существования. По той же логике человек знает, что огонь согревает его по ночам и иногда может даже спасти ему жизнь, однако чересчур тесный контакт с языками пламени неизбежно нанесёт ему вред.

Секты

Отец Волк слабеет, и многие Урата - с одобрения Перворождённых или нет - начинают искать пути к решению этой проблемы. Оборотни, одиноково смотрящие на будущее Пангеи, объединяются в слабоорганизованные фракции, известные на сегодняшний день как секты.

Верные (Умфинтимма) отказываются признавать слабость Отца. Возможно, он потерял часть своей силы, однако без него Пангея умрёт.

Чистка (Казитака) прекрасно видит ослабление Отца Волка, однако считает источником всех проблем человеческую расу. Люди распространяются по Пангее быстрее, чем появляются духи, способные их остановить. Людям необходимо напомнить о том, что это рай для охотников, а не для добычи.

Пасть (Гатуа) верит, что Отец Волк слабеет из-за того, что в мире становится всё больше оборотней. Поскольку Перворождённые возникли из частей тела Урфара, появление каждого нового оборотня отбирает у Отца Волка часть его спиритической силы. Поэтому члены Пасти охотятся на других Урата, надеясь вернуть здоровье и силу тому, кто этого действительно заслуживает.

Пастухи (Сахенхар) учатся жить в мире людей. Старый бог умирает. Скоро придёт эпоха других разумных существ, и самыми умными среди них кажутся именно люди.

Наследники (Ифила) тоже сливаются в человеческим населением, но совсем с другой целью. Они хотят многократно умножить численность оборотней и сменить Урфара на его божественном посту. Возможно, раньше он был великим богом, однако теперь он позорит традицию священной охоты. Пришло время заставить его уйти в тень.

Пожиратели (Тесфурфарраху) зародились в рядах Наследников, но предложили поглотить саму душу Отца. Теперь на них охотятся даже сами Наследники.

Плакальщики (Асдурса) считают, что Отец обречён, однако оборотням не хватит сил занять его место. Вместо этого они ищут способа уничтожить Тень, поскольку со смертью Отца она станет слишком опасной для этого мира.

Тиранов нельзя назвать сектой, а потому у неё нет и собственного названия. Эта разрозненная группа оборотней просто старается жить полной жизнью в мире людей, удовлетворяя любые пороки страсти в человеческих поселениях и не волнуясь о судьбе Тени, Отца, Пангеи и даже собственной расы.

Создание древних Урата

- **Племена** в период неолита отсутствуют. В определённом смысле первые оборотни были Призрачными волками.

- **Гармония** начинается с 5 уровня.

- **Врождённое оружие** оборотней - от когтей до клыков - считается для Пангейцев Запретом. Как уже говорилось, это касается и Отца Волка.

- **Боязнь серебра** действует даже в случае с доисторическими Урата.

Глава вторая: Побеждает сильнейший (330 - 320 гг. до н.э.)

Mage: the Awakening

Говорят, Александр умер потому, что он слишком высоко поднялся над людьми. Он хотел, чтобы ему поклонялись как богу, и трудно отрицать, что он никогда не стеснялся прозвища “Зевса-Аммона”. Олимпийские боги уничтожали целые цивилизации и за меньшие оскорбления.

Тема и атмосфера

Александр способствовал единению множества смешанных культур, однако объединял он их, швыряя живьём в плавильный котёл. Таким образом, лучшей темой для этого периода будет *единство и разобщённость*.

С другой стороны, даже те, кто ненавидел Александра всем сердцем, не могли отрицать его силы. Он показал, что даже в век простых смертных простой человек может бросить вызов всему цивилизованному миру и стать вовсе не олимпийским богом, а совершенно буквальным богом. Эта идея близка многим из тех, кто живёт в конце первого тысячелетия до нашей эры, однако никому она не кажется понятнее и естественнее, чем Пробуждённым. Всё это создаёт атмосферу *гонки амбиций*, которая охватывает буквально весь юг Европы, север Африки и даже многие восточные государства.

Даршаны и национальные культы

В отличие от своих предков из неолита, маги уже начинают объединяться в ранние аналоги орденов. Тем не менее, они ещё не выработали единой мифологии и культуры. Вместо полноценных орденов они объединяются с **даршаны** и **национальные культы**, где первое подразумевает своего рода магическую философию, а второе - непосредственную организацию.

Среди даршан особой известности добиваются четыре следующих. Обратите внимание, что на Востоке они обладают одними названиями, а в эллинистических государствах - другими.

- **Джнанашакти** или **Гностикон**, школа мудрости. Её представители стараются как можно чаще заглядывать внутрь себя, медитировать над своей жизнью и изучать пять стихий, дарующих всему сущему разум и волю.

- **Маханизраяни** или **Омфалос**, школа великой лестницы. Эти маги считают, что деяния (и злодеяния) способны сделать простых людей демонами, богами, призраками и чудовищами - в зависимости от того, чего они сами хотят добиться.

- **Самашти** или **Фулакейон**, школа высшей цели. Её приверженцы верят, что они не обретут спасения от тягот земного мира до тех пор, пока вселенная не избавится ото Лжи. Они готовы буквально на всё - включая чудовищные преступления - ради надежды на освобождение Падшего мира из плена Бездны.

- **Ваджрастра** или **Алмазная стрела**, школа боевых искусств. Ищет просветления в завоеваниях - и не обязательно благородных.

Национальные культы представлены **Аркадианскими мистериями** (группой низкорождённых философов и софистов), зороастрийскими колдунами **Карпани**, от которых некогда и пошло слово “магус” (под которым понимали зороастрийского жреца Ахуры Мазды), аскетичной индийской сектой **Мантра Садаки** и египетскими колдунами **Верет-Хекау** (“великими знатоками магии”), стремящимися к возрождению традиционной религии после освобождения Египта от персидского владычества.

Терминология

Пробуждённые в этот период используют множество других терминов. Греческие заклинатели, да и многие их соседи по империи, говорят не о **Мане**, а о **Пневме**. Индийские маги называют её **Джива** (в противовес Пране - энергии материального мира). Персы считают Ману **Атаром** - "невидимым пламенем", которое содержит все ключевые истины этой вселенной. Египтяне уподобляют магическую энергию **Хекау** (в единственном числе *Хека*), то есть магии богов. Последующие поколения магов объединяют эти термины уже под общеизвестным полинезийским термином Мана.

Парадокс греки и их соседи называют **Немезидой**, индусы - **Тамасом** (тьмой), зороастрийцы - **Дружем**, а египтяне вместо использования конкретного термина прибегают к упоминаниям змея **Апепа** или Пожирательницы **Аммут**, жаждущей поглотить мир.

Что касается **Бездны**, то египтянам она известна как **Ну**, а индусам - как **Пуруша**. Однако для греков она почти всегда будет оставаться **Хаосом** (иногда даже **Первозданным хаосом**) - впрочем, нередко получая эвфемистические названия вроде **Тартара**. Порождения Бездны - наподобие **акамотов** или **гулмотов** - в этот период известны под именем **какодаймоны**.

Существ, заброшенных Парадоксом в физический мир, греки часто уподобляли **фуриям**, но называли более уважительным термином **Эвмениды**. Стоит заметить, что при всей субъективности этого отношения к Парадоксу греческие Пробуждённые отчасти влияли на сущность этих созданий. Иными словами, время от времени магам, вызвавшим Парадокс, действительно приходилось иметь дело с немейскими львами, лернейскими гидрами и минотаврами.

Высокую речь Пробуждённые этого времени называли так же, однако считали сложным божественным языком, а не простым наследием АТлантиды.

Слово **Аркана** будет придумано только после латинизации греческой, египетской и некоторых других культур. Пока что греческие Пробуждённые говорят об изучении **Архаев** (в единственном числе **Архе**).

Пути называются так же, но получают исключительно греческие окончания (например, Акантос и Тирсос) вместо латинского "-ус". Поскольку маги ещё не успели создать уникальную культуру и мифологию, мало кому известно о Башнях. Вместо этого Пробуждающиеся маги получают видения, напоминающие античные мифы.

Наконец, как уже говорилось, вместо **орденов** чародеи принадлежат к **даршанам**, то есть **школам эзотерической философии**. Как правило, одновременно с даршаной маг принадлежит и к **национальному культу**.

Пробуждённая демография

В последующие годы маги будут предполагать, что в древности смертные Пробуждались чаще, чем в новую эру. Они правы - но только отчасти. Колдунов было больше, однако *людей* было меньше. По разным подсчётам, во всём мире конца первого тысячелетия до нашей эры существовало от 150 до 231 миллиона человек. В Империи Александра и вовсе жило всего 40 миллионов, что уступает численности населения нескольких современных мегаполисов. Иными словами, в каждом конкретном городе встречались куда меньше магов, чем в наши дни.

Александр: смертный, герой или маг?

Эта глава предлагает считать Александра просто неординарным смертным. Несмотря на это, многие из его современников совершенно буквально предполагали, что им довелось жить в одну эпоху с сыном Зевса или Геракла. Некоторые даже *приравнивали* его к Зевсу. Само собой, маги исходили из предположения, что Александр принадлежит к их числу, хотя

и опирается на меч не реже, чем на заклинания. Однако всё, что будет описано ниже, опирается на предположение о сугубо смертной природе великого завоевателя.

Что было раньше

Несмотря на заслуженную репутацию завоевателя, многим из *покорённых* народов Александр запомнился как хороший и даже мудрый правитель. Секрет Александра заключался в том, что он старался сохранять действующую систему правления в каждом захваченном государстве. В персидской бюрократии он просто добавил своё имя в число правителей. В Египте он стал лишь очередным чужеземным правителем в числе многих других завоевателей последнего времени - однако при этом он разрешил египтянам исповедовать свою религию и возродить обычаи старины.

Это не делает Александра *мягкосердечным*: зороастрийскому жречеству он фактически объявил войну, а при осаде Тира он вырезал 8000 человек и продал в рабство ещё 20000. Но Александр умел притворяться царём, которого всегда жаждал увидеть захваченный им народ. Многие даже начинали верить в его заявления о собственном богоподобии. Другие, как уже говорилось, подозревали в нём чародея или героя в античном понимании этого слова.

Народы в Империи Александра

Греки: Александр унаследовал от отца власть над Коринфской лигой, которая объединяла под своим началом большинство городов-государств Греции. Спарта, конечно, продолжала объявлять о своей независимости, однако с политической точки зрения она обладала практически нулевым влиянием.

Персы: Если военным ядром Империи Александра считались именно греки, административная структура его растущего государства целиком опиралась на политические наработки персов. Принципы налогообложения, должности и традиции Македонии во многом дублировали таковые в династии Ахеменидов. Более того, многие современники вспоминали, что Александр горячо любил персидское обращение *шахиншах* ("царь царей"), которым он, разумеется, требовал пользоваться в общении с ним самим.

Египтяне: Освобождённые Александром от персидского ига, египтяне охотно принимают его как своего нового повелителя и даже легко уживаются с его самопровозглашённым статусом *потомка Аммона*. Тем не менее, Александр сохраняет некоторые персидские учреждения, при этом заполняя освободившиеся должности македонскими ставленниками, что не может избежать внимания недовольных египетских чиновников. В 331 году до н. э. Александр возводит город Александрия, который почти в равной степени наполняют египтяне и греки.

Иудеи: Будучи невольными подданными Персидской империи, иудеи тоже приветствуют Александра как своего освободителя, хотя в их случае недовольство его собственной властью оказывается заметно выше, чем в землях Египта. По слухам, Александр лично заверил первосвященника Симона в том, что евреи будут править своей страной сами - однако пока что они не видят, чтобы власть действительно находилась в их собственных руках. Многие иудеи всё ещё живут в общинах за пределами Палестины, не спеша возвращаться даже на освобождённую родину. Более того, некоторые перестают воспринимать себя непосредственно как иудеев. Александрийская диаспора этого народа и вовсе перерастает в полностью обособленную культуру.

Азиаты: На протяжении всего восточного завоевания Александра на его пути попадались десятки разных племён и даже целых государств, которые никогда не воспринимали себя как часть единой культуры, однако для македонцев всегда оставались "азиатами".

Экономика				
Монета	Вес в унциях	Ресурсы	Эквивалент	Заметки
Талант (Греция)	900 серебра		60 мин	Основная торговая монета
Мина (Греция)	15 серебра	...	100 драхм	За 3 мины покупали раба
Дарик (Персия)	0,3 золота	..	20 сиглосов или 25 драхм	
Сиглос (Персия)	0,2 серебра	•	7,5 оболлов	
Драхма (Греция)	0,15 серебра	•	6 оболлов	Дневной заработок умелого труженика
Обол (Греция)	0,025 серебра		8 халькосов	3 литра вина
Халькос (Греция)	0,2 серебра		Обед	

Боевые слоны

Как в армии Александра, так и в войсках его противников встречаются боевые слоны, которые в этот период используются в основном как мобильная платформа для лучников. Слон может разбегаться до скорости 30 миль в час. Основным недостатком боевого слона служит его интеллект, который иногда вынуждает его действовать непредсказуемым образом. Запаниковавший слон представляет опасность для обеих сторон конфликта.

Помимо прочего, слон может подрывать боевой дух вражеских солдат. Всякий раз, когда существо, обладающее Размером 7 или меньше (например, человек, лошадь или собака) видит слона, явно приближающегося к нему с агрессивными намерениями, оно проходит проверку Решительности + Самообладания. Если слон непосредственно *атакует*, проверка заменяется состязанием вышеуказанных характеристик жертвы против Внушительности + Запугивания слона. Наконец, если слоном управляет человек, он может заменить Запугивание слона собственным Знанием животных. В случае провала своей проверки жертва впадает в состояние *Потрясения*.

Что касается боевых характеристик животного, то удар бивнями позволяет среднестатистическому слону нанести +1 очко летального урона, используя запас из 13 дайсов. Попытка затоптать жертву сокращает запас дайсов до 12, но наносит +3 очка тупого урона. Нападение на большинство противников (обладающих Размером не больше 7) сокращает запас дайсов ещё на -5 очков, но повышает рейтинг урона на +3 пункта.

Путь оракулов и фурий

Вы живёте в период возрождения старых верований. Люди неожиданно вспоминают легенды о полубогах и героях, бросавших вызов самим олимпийцам, и начинают мечтать о собственном обожествлении. Особенно остро человеческие амбиции проявляются после того, как македонский военачальник, только что захвативший Вавилон, объявляет себя богом во плоти (и заодно великим философом).

Несмотря на возрождение самой *мифологии*, люди всё ещё не торопятся видеть следы божественного вмешательства в любом событии, сопровождающем их жизнь. Искренняя вера в сверхъестественное даже теперь остаётся уделом фанатиков. Вместо религии многие люди обращаются к философии. Выражаясь простым языком, философия, допускающая обожествление на *метафорическом* уровне, становится более модной, чем вера в буквальную возможность взойти на небесный престол. Некоторые Пробуждённые даже специально выдают себя за философов и духовных учителей вместо подлинных магов.

Волхвы

Волхвами, или народными колдунами, называются люди, не обладающие мистическими способностями, однако способные привлекать внимание и даже добиваться благословения сверхъестественных сил. Так, волхв может хранить мистический артефакт или знать ритуальные слова, способные призвать в земную реальность определённых духов. Хорошим примером такого "народного колдуна" может послужить мифический Одиссей, которому удалось поговорить с призраками умерших родственников и друзей благодаря знанию одного конкретного ритуала.

Некоторые волхвы хранят тайны своих заклинаний годами, пока не рискуют прибегнуть к ним в чрезвычайной обстановке. Те, кто переживают это первое сотворение заклинания, часто отличаются хотя бы одним уровнем Оккультизма.

Мошенники

Даже простые мошенники иногда обладают Сверхъестественными Преимуществами наподобие Мистического чутья, однако их главным отличием от других магов служит неискренность *собственных* заявлений о своей связи с миром богов.

Герои

Некоторые люди всерьёз утверждают, что они родились от богов и оракулов. В эллинистическом мире такие смертные считаются *героями* (потомками олимпийцев). Многие из них обладают одним-двумя Сверхъестественными Преимуществами. Самые сильные входят в число Проксими из сеттинга **Mage: the Awakening**. Такие герои иногда называются *евгениями* ("благородными").

Язык севильи (Постоянное Состояние)

Многие смертные во времена Александра переживали моменты божественного озарения, когда их разум наполнялся видениями или даже знаниями, которые они затруднялись выразить человеческим языком. Если они пытались объяснить окружающим, что они поняли, вместо обычного языка они неосознанно использовали Высокую речь. Другие смертные слышали простую глоссолалию, в то время как Пробуждённые понимали значение этих слов - иногда даже лучше, чем сами говорящие.

Если это Состояние появляется у протагониста, игрок может вкладывать по очку Воли каждый раз, когда он хочет изложить открывшиеся ему истины на *родном* языке вместо Высокой речи.

Избавление: Персонаж должен стать сверхъестественным существом.

Веха: Окружающие не понимают, что хочет сказать персонаж, пока не становится слишком поздно.

Элементарные пути

Магические Пути в конце первого тысячелетия до нашей эры часто связывались со стихиями или алхимическими первоэлементами: Огнём, Водой, Землёй, Воздухом и загадочным пятым элементом - пустотой, которую в разных культурах называли Эфиром, Акасой и прочими местными терминами.

Обратите внимание на изменение окончаний в названиях древних Путей - или, точнее, на отсутствие латинизации этих окончаний. Так, современные Акантус и Тирсус во времена Александра были известны как Анантос и Тирсос. Во множественном числе представителей этих путей называли терминами, оканчивающимися на "-ои": то есть Морои, Тирсои, Обримои, Акантои и Мاستигои.

Акантос, шипы на ветру

Египтяне сравнивали этот Путь с Рен - душой, отвечающей за истинное имя человека и косвенно связанной с его судьбой.

Боги и высшие силы: Египетские Шай и Ренанутет; греческие Тюхе, Ананке, Судьбы и Хронос; индийские Вишну, Лакшми и Гандхарвы; персидский Аши Язата.

Священные места: В Аргосе изобретатель игральные кости, Паламед, посвятил своё творение именно Тюхе. Первую из этих костей охраняет группа Акантоев (множественная форма от слова "Акантос"), считающих, что бросок этой кости может изменить судьбу мира.

Примеры таинств: Создание амулетов и оберегов, проведение ясновидческих ритуалов.

Магические инструменты: Амулеты, кости, предметы для гадания, тексты с тайными именами, кинжалы, луки и дротики.

Мастигос, Бесцветный бич эфира

Этот Путь египтяне уподобляли Ба - душе, отражающей личность и страсти человека.

Боги и высшие силы: Египетский Гор (Херу), Сет и Хатор; греческие философские концепции вроде Добра или Демиурга; индийские мудрецы наподобие Будды; персидские покровители добродетели Амеша Спента и коварные соблазнитель Дэва.

Священные места: Мاستигои не придают значения местам силы, считая, что истинное могущество зависит от личности, а не её окружения. Тем не менее, они любят встречаться в философских школах или даже на площадях крупных городов наподобие Александрии, чтобы обсудить свои магические открытия.

Примеры таинств: Дебаты, напевы, письмо, математика.

Магические инструменты: Геометрические предметы вроде мандал, папирусы с философскими текстами, зеркала, стрекала для слонов, изогнутые клинки и хлысты.

Морос, Рок безмолвной земли

Путь Земли египтяне сравнивали с Шеутом - тенью человека. На западе же эти маги часто были известны как Дети Гадеса.

Боги и высшие силы: Египетские Анпу (Анубис) и Нефтис; греческие Гадес, Харон, Орфей и Танатос; индийские Яма, Кали, Кубера; персидские Сраоша Язата.

Священные места: В Эпире группа Мороев выстроила величественный храм мёртвых, Некромантейон. Говорят, не менее впечатляющее сооружение для почтения мёртвых выстроили индийские маги где-то на юго-востоке империи. Персидские маги - даже Морои - не поклоняются смерти, однако они следят за тем, чтобы мертвецы не возвращались на землю. Для этого они тоже нередко возводят священные храмы.

Примеры таинств: Закапывание даров Харону или другой сущности, ассоциирующейся с миром мёртвых, медитация в захоронении, ритуальная обработка трупа.

Магические инструменты: Кости, драгоценности, деньги, золото, булавы и молоты.

**Обримос,
Очищающее пламя**

Верет-Хекау сравнивают этот Путь с Ка - сущностью человека. В Египте носители Ка считаются самыми уважаемыми среди магов.

Боги и высшие силы: Египетские Ре, Джехути (Тот); греческие Зевс, Геракл, Арес; индийские Шива, Агни и Дурга; персидские Атар Язата.

Священные места: Великие горы наподобие Олимпа.

Примеры таинств: Сожжение подношений, голодание, воздействие огня или бури на тело мага.

Магические инструменты: Пепел, огонь, короны, скипетры и другие символы власти. Из оружия - мечи и копья.

**Тирсос,
Посох в необузданных водах**

Свое название Тирсои получили от ритуального посоха, которым пользовались почитатели Диониса и в котором многие видят фаллический символ. Индийские последователи Пути связывают этот путь с богом Шивой. Египтяне называют его Аб, уподобляя сердцу как эмоциональному аспекту человеческой души.

Боги и высшие силы: Египетские Асет (Исида), Сехмет, бесчисленные культы животных; греческие Афродита, Пан и Дионис; индийский Шива; персидские Ахурани Язата.

Священные места: Тирсои рассказывают, будто самые сильные из них живут на загадочной горе Ниса, которая располагается не то в Африке, не то в Индии, не то в землях арабов.

Примеры таинств: Ритуальный секс, намеренная интоксикация, охота, одинокое пребывание в диких местах.

Магические инструменты: Каменные фетиши, свежие ветви, вода из священных ручьёв, топоры, охотничьи луки и сельскохозяйственные инструменты.

Даршаны:

Магические философии

- **Джнанашакти** или **Гностиконом** называется школа мудрости, последователи которой пропагандируют бесконечное изучение мира и самого себя. Своим ученикам они даруют магическую Специализацию на Ремесле, Оккультизме или Науке.

- **Маханизраяни** или **Омфалос** - школа великой лестницы, члены которой верят в реинкарнацию и полагают, что каждый из них идёт к своей цели долгие тысячелетия, Пробуждаясь в каждом новом воплощении. Эта школа даёт магам Специализацию на Образовании, Убеждении или Экспрессии.

- **Самашти** или **Фулакейон** - школа высшей цели. Учителя школы предлагают самый пессимистичный взгляд на земную реальность. Они считают, что Пробуждение лишь открывает магам глаза на существование Лжи - однако они не верят, что боги, Оракулы или другие высшие силы хотят, чтобы маги вознеслись в Высший мир. Многие из них просто принимают мир таким, как он есть: кошмаром, в котором большинство людей даже не знают о существовании более чистых реальностей. Тем не менее, некоторые хотят изменить этот мир, помочь Спящим обрести колдовские способности и в конечном счёте заставить Высший мир открыть магам свои врата.

Возможно, самая тёмная сторона этой философии заключается в том, что Самашти иногда мешают другим магам совершать Восхождение, поскольку они считают, что было бы аморально уходить в Высший мир в одиночку. Нет, маг, стремящийся к Восхождению, должен развернуться и помочь другим взойти вместе с ним.

С технической точки зрения эта школа дарует магам Специализацию на Обмане, Скрытности или Расследовании.

- **Ваджрастра** или **Алмазная стрела** - школа боевых искусств, которая всегда отличалась особой популярностью. Эти маги считают всех Пробуждённых божественными избранниками, которые получили дары от олимпийских богов, загробного мира или других высших сил. Отказываться от регулярного использования этих сил было бы оскорблением для богов, поэтому маги должны вести себя как герои из старинных преданий, покоряя народы и совершая легендарные подвиги. В отличие от более современного ордена с тем же названием, во времена Александра члены Алмазной стрелы даруют своим ученикам Специализацию на Атлетике, Запугивании и Холодном оружии.

Национальные культы

Если философские школы отражают идеологию магов, то культы представляют собой буквальные организации, часто объединяющие заклинателей по этническому признаку.

Аркадианские мистерии

Заклинания позволяют магу дотянуться до вечных истин и идеалов. Многие члены этого культа сравнивают заклинания с *титанами*: богами, предшествующими другим богам. Война, которую более поздние поколения магов будут называть войной Оракулов и Экзархов, в действительности велась между титанами и олимпийцами. Некоторые из титанов, сражённых в этой войне, до сих пор заперты в Тартаре - то есть Бездне.

Ключевые Наследия: Дом Ариадны, Дети Протея, Скальды (именуемые в это время Рапсодами), Сфинксы, Грозовые хранители.

Карпани

Зороастризм не только пережил завоевание Александра, но и добился при его правлении явного процветания. Увы, македонский военачальник всё же оставил свой шрам на великой религии, перебив множество мудрых жрецов, разорив величественные храмы и уничтожив священные тексты.

По убеждению зороастрийских магов, колдовство черпает свои силы в творческой энергии Ахуры Мазды и ненависти Ангра-Майнью. Первый излучает свет и оберегает мир от

разрушения; второй старается погрузить вселенную в первозданный хаос.

Ключевые наследия: Небесные владыки, Клавикарии (известные зороастрийцам как Покорители дэва), Певцы в тишине, Тени.

Мантра Садаки

Человечество живёт в период Кали Юги - времени испытаний и мук. До этого периода имело место несколько других эр, и все они были лучше текущей. Хотя в мире и раньше жили тёмные сущности, даже их зло было лучше, чем добро нынешних богов. Но эта эпоха тоже не вечна. Если люди - и особенно маги - будут культивировать в себе добродетель, Кали Юга закончится и уступит место новой, более совершенной эре.

Ключевые Наследия: Обрушенный столп, Просветлённые адепты, Нитерезы (известные в этот период под названием Какраварти), Короли без короны.



Историческое Наследие: Нагараджа

Нагараджа появились совсем недавно: даже культисты Мантра Садаки, из рядов которых вышло большинство Нагараджа, пока знают об этом Наследии далеко не всё. Около века назад Нагараджа были аскетами, изучавшими мудрых Спящих, которые вели столь же просветлённую жизнь, что и маги. Заинтересовавшись учением одного из таких мудрецов - известного как Будда, - эти заклинатели сочли его достойным своего поклонения. Они нарекли его своим учителем, но пошли куда дальше, чем призывал сам Будда. Они начали "помогать" окружающим достичь просветления, лишая их любых страстей через похищение их душ.

Стоит заметить, что в 50 году до нашей эры Нагараджа будут практически целиком истреблены вампирами Тремер, однако в дальнейшем станут служить этим проклятым существам в качестве "младшего дома". После того как Тремер и сами превратятся из родословной вампиров в Наследие магов, Нагараджа станут лишь необычной разновидностью этих личей.

Примеры таинств: Изучение личных характеристик другого человека (вроде его Порока и Добродетели); обретение новой души; утоление чужого Порока; медитация в "нечистом" месте вроде могильника или помойки либо, напротив, на троне или в помещении, связанном с политической властью.

Достижения: I. Оценка души дублирует заклинание *Духовные метки*. При обладании Разумом 1 персонаж может имитировать заклинание *Знание природы*.

II. Самораскрытие.

Требования: Смерть 2, Эмпатия 3

Дублирует заклинание *Духовный сосуд*. При обладании Разумом 2 - Эмоциональный всплеск.

III. Подчинение спящей души

Требования: Смерть 3, Эмпатия 3

Дублирует *Отсечение души*. При обладании Разумом 3 персонаж обретает уникальную способность: всякий раз, когда он потакает Пороку, которым отличался хозяин *похищенной* души, он получает по очку Воли за каждый уровень своего Разума. Более того, вложив очко Маны, он может добивать такое же количество очков к своему Самообладанию.

IV. Освобождение души

Требования: Смерть 4, Эмпатия 4

Аналог предыдущего Достижения, однако при отсечении души жертва проходит сразу две проверки Решительности + Самообладания. Сравните результаты первого броска и показатель Рассудка жертвы: Рассудок приобретает наименьшее значение. Второй бросок определяет уровень Воли жертвы по тому же принципу. Для активации этого эффекта маг

должен вложить очко Маны.

При обладании Разумом 4 Нагараджа может дублировать заклинание *Перепрограммирование*.

V. Безмятежность

Требования: Смерть 5, Эмпатия 5

Вложив очко Маны, персонаж дублирует заклинание *Неощутимое присутствие*.

При обладании Разумом 5 он может дублировать заклинание *Безнравственность*.



Верет-Хекау

Египетские заклинатели Верет-Хекау называют свою землю Кемет и верят, что древние боги создали её, изменяя поток живительной силы, известной как Сехем. Тем не менее, некоторые из метафорических ручьёв Сехема начали скапливаться в опасных местах, превращая их в угрозы для человечества. Задача Верет-Хекау заключается в том, чтобы уничтожить сосуды, храмы, места и даже живых существ, по ошибке наполненных слишком большим объёмом Сехема.

Многие, если даже не большинство Верет-Хекау принадлежат к элитным классам Кемета, включая аристократов, жрецов и писарей.

Ключевые Наследия: Каменные писари и Тривеликие. По иронии судьбы, некоторые Верет-Хекау состоят в безымянном Наследии, которое спустя многие столетия получит совершенно иной культурно-религиозный окрас и станет известно под вудуистским названием Бокор.

Магический перекрёсток

Многим Верет-Хекау известно о людях, получивших бессмертие во время правления полумифической династии Скорпиона. Некоторые из них даже в курсе столкновения, произошедшего больше двух тысячелетий назад между Восставшими и так называемыми Шуанхсен - чудовищными каннибалами, по неизвестной причине охотящимися на этих бессмертных людей.

В целом, Верет-Хекау считают Восставших ещё одной опасной разновидностью существ, получивших слишком много Сехема. Тем не менее, они сталкиваются с ними не так уж часто и, по большому счёту, не имеют о них хоть сколько-нибудь устоявшегося мнения. Важнее будет сказать, что Верет-Хекау считают мумий и их реликвии *опасными*, а не *злыми*.

Антагонисты

Служители Тартара, которые в дальнейшем станут известны как Скелести, пока называются индо-персидским термином *Баалим*, хотя сами себя они зовут Аннунаки.

Ещё одна опасная секта магов практически не обладает единой организацией и состоит из безумных охотников на других Пробуждённых. В будущем этих преступников будут называть двумя разными терминами: Истребители и Безумные, однако магам античности они были известны только под греческим названием *Фармаконы*.

Родословная Тимори - к которой принадлежат Истребители, способные пожирать чужой Гнозис - тоже активно действовала в те годы, однако в её названии использовалось немного иное окончание "-ои". Иными словами, большинство магов называли этих охотников на ведьм Тимороями.



Хроники Тьмы

В годы правления Александра большинство магов считают чудовищ отпрысками титанов. Они называют их *терата*, и этот термин уже успел распространиться по всей империи (даже если последователи других религий приписывают чудовищам иное происхождение).

Особую распространённость в этот период получили истории о людях, вернувшихся в земной мир благодаря сделке с богами загробного мира. В Индии таких людей называли *веталами*, в Греции - *паромщиками*. По очевидным причинам, термина "гайсты" в тот отдалённый период попросту не существовало.

В землях Египта и в некоторых других странах маги сталкивались и с другими ожившими существами, частота пробуждения которых зависела, по всей видимости, от положения звёзд и других малоизученных факторов.

Во всех странах империи заклинатели рассказывали истории о мертвецах, которые кажутся простыми людьми, однако вынуждены питаться кровью своих близких. Греки называли этих существ *эмпузами* или *ламиями*, в то время как другие подхватывали у римлян латинизированный вариант *стрикс*. В Вавилоне этих чудовищ называли *дэва*, а в Индии - *пишача*. Вне зависимости от своих названий, эти кровососущие монстры практически не воспринимали себя как единую расу и чаще всего вели одинокую жизнь вдали от любого общества.

В диких землях по всей империи магам встречались люди, способные изменять облик, словно одежду. Греки считали этих чудовищ потомками царя Ликаона, превращённого в волка самим Зевсом, а потому эллинистическому миру оборотни были известны под длинным прозвищем *Детей Ликаон-Ура*. Хотя маги практически ничего не знали об оборотнях, некоторым удавалось узнать, что они тяжело переживают потерю своего загадочного Отца. В то же время, некоторые из греческих оборотней верят, что Отец Волк обитает где-то в Аркадии на Пелопоннесе.

Изредка маги сталкиваются с ожившими статуями - Галатеидами, которые хотят стать людьми. Греческие заклинатели верят, что эти существа были созданы самим Прометеем.

Акантос часто рассказывает о своих встречах с людьми, похищенными злыми духами - например, ракшасами или служителями Диониса. Хотя этим людям и удалось вернуться назад, их отличают явные признаки начинающегося безумия.

Наконец, маги, странствующие по Теменосу, то и дело сталкиваются с горгонами, гидами, циклопами и другими чудовищами, вошедшими в мифы по всей империи.



Глава третья:

Три царства тьмы (220 - 280 гг. н.э.)

Geist: the Sin-Eaters + Changeling: the Lost

Ни один смертный не сможет править Китаем без божественного благословения, и ни один правитель не сможет сохранить благосклонность небес, если не будет достаточно справедливым. В глазах многих китайцев, император Линь потерял своё право на трон. Похоть, эгоистичность, мздоимство и тяга к великосветским развлечениям имели для него куда большую ценность, чем будущее его родины. Но кто может сменить его?

Поиск ответа на этот вопрос верг Китай в одну из самых кровавых войн за всю историю Азии. И продлилась она практически целый век.

Тема:

Небесный мандат

В период Троецарствия в Китае бытовало вполне буквальное убеждение в том, что небеса требуют от людей совершенно определённых действий. Идёт ли речь об императоре, только взошедшем на престол, или о землепашце, который должен искать себе средства к существованию после скудного урожая, всё предрешиено небесами и происходит именно так, как должно.

Вторая тема:

Герои на войне

Герои не более добродетельны, чем обычные жители Китая, однако Небесный мандат избрал их своими главными инструментами в крупных событиях. Всякий, кому хватило смелости вступить в борьбу с грозным противником, понимает, что своей отвагой он обязан небесам - а потому он должен не подвести судьбу и оставить свой след в истории.

Третья тема:

Лучше я предам мир

Цао Цао однажды сказал: “Лучше я предам мир, чем позволю миру предать себя”. Троецарствие настолько разделило народ Китая, что многие ожидали удара в спину, даже находясь в родных сёлах и городах. Любой крупный землевладелец мог примкнуть к той или иной армии мятежников, чтобы не платить подать аристократам, которым давно нет дела до своего народа. Это не означает, что каждый готов предать своих друзей - особенно среди обычных людей, - однако когда речь заходит о выборе между *личной* выгодой и *чужой*, каждый выбирает себя.

Атмосфера:

Эпическая война

Сгоревшие здания, брошенные поля, значительно сокращённое население - этот пейзаж предстоит видеть нескольким поколениям китайцев подряд. Из-за нарушения инфраструктуры и массовой гибели людей уже в начале войны начинается голод, и когда на землю обрушиваются стихийные бедствия вроде тайфунов и землетрясений, никто уже не сомневается в том, что этот зловещий период был предрешён небесами.

Словарь¹

Бан хуо: сонм (то есть группа Пожирателей грехов).

Чёрный страж: гайст

Диюй: Загробный мир

Эргуэй: голодные призраки

Цзян ши: “хромающие мертвецы” из таоистской мифологии

Кундун: Аркадия (в приблизительном переводе “Зияющая дыра”)

Белый страж: Пожиратель грехов

Учан гуэй: Пожиратель грехов (“Непостоянные призраки”)

Яма: загробные судьи - предположительно Керберои.

Яо гуай: любое чудовище или дух.

Троецарствие

Один из самых жутких периодов в истории Китая начался с распада династии Хань. Не в силах и дальше терпеть безразличие императоров к жизни народа, основная часть населения Китая встала под знамёна мятежных военачальников, один из которых - человек по имени Чжан Цзяо - считался могущественным колдуном.

Прежде всего, необходимо отметить, что монархия династии Хань практически не наделяла политическими правами никого, кроме своих прямых ставленников в большинстве городов. Вся государственная клика существовала в условиях повсеместной коррупции и кумовства. Из всех остальных слоёв населения выделялись лишь два: первый, именовавшийся просто у, представлял собой абстрактный "класс" физически развитых людей, которым часто доверяли военные и полицейские функции. Второй "класс", именуемый *вэнь*, состоял из хоть сколько-нибудь образованных граждан, которым доверяли простейшую административную работу.

Незадолго до начала войны полуполюгендарный лидер Чжан Цзяо объявил себя посланником жёлтого неба (то есть "справедливого" неба), в то время как власти в его речах отводилась роль синего неба ("кровавого", "насильственного" неба). Под его началом начался грандиозный крестьянский бунт, характеризовавшийся не только политическими, но и религиозными сдвигами. Именно благодаря Чжану Цзяо философское учение Лао-Цзы превратилось в полужызыческую религию, возрождающую веру в древнекитайских божеств. Так началось восстание "жёлтых повязок", к которому примыкали тысячи простых крестьян, солдат и разбойников.

Остановить восстание удалось только спустя двадцать один год. К этому времени последний император династии Хань покинул земной мир, и на смену ему пришли не политики, а талантливые полководцы. Одним из самых известных военачальников того времени стал человек по имени Цао Цао.

Хотя в легендах и литературе Цао Цао приобрёл образ злодея, современники запомнили его как умелого полководца, способного победить с малочисленным войском даже самого опытного врага. Его величайшим достижением считается победа у Жёлтой реки, когда его двадцать тысяч солдат одержали верх над *сотней тысяч* противников.

В 196 году нашей эры Цао Цао сверг действующего императора и взойшёл на престол. Умер он только четверть века спустя, в 220 году. На троне его сменил старший сын, Цао Пи, который объявил себя императором. Не желая подчиниться новому лидеру, от него

¹ Названия и перевод некоторых терминов изменены относительно оригинала по предложению носителя китайского языка. Если вам нужны термины, приведённые в исходном тексте, вы найдёте их на 115 странице книги *Dark Eras*.

откололось сразу два других царства: **Ву** (встречается написание У) под предводительством легендарного полководца Сунь Цюаня, и **Шу**, на троне которого оказался не менее опытный военачальник Лю Бэй. Сам Цао Пи остался царём государства **Вэй** со столицей в городе Лоян. Так началась эпоха Троецарствия.

Чем отличались три царства

Пожалуй, самым могущественным из трёх царств было Вэй - государство, в определённой степени построенное самим Цао Цао. Население царства превышало 4 миллиона человек, в то время как Ву могло похвастаться только двумя, а население Шу и вовсе составило 940 тысяч граждан.

Незадолго до смерти Цао Цао провёл череду реформ в экономической сфере - в частности, обеспечив бесперебойной снабжение своих войск и наладив прямую связь между крестьянами и администрацией. Любому крестьянину, готовому работать на благо своего поселения, Цао Цао повелел выдавать все необходимые инструменты и ресурсы, включая даже быков (что по тем временам считалось невероятно щедрым жестом). Воинам своей армии Цао Цао тоже повелел осваивать земли. Фактически этот приказ превращал их в землепашцев всякий раз, когда военные действия прекращались и в стране начиналось короткое перемирие.

Самым слабым царством традиционно считается Шу, хотя впоследствии литераторы и романтизировали неравную борьбу его жителей с двумя враждебными царствами.

Царство Ву располагалось на берегу моря и славилось богатством своей сокровищницы. Сунь Цюань провёл аграрные реформы, похожие на те, которые объявил Цао Цао. Более того, он позволил своим солдатам колонизировать пограничные территории, забирая с собой целые семьи. Хотя царству и суждено было проиграть в этой войне, во многих сражениях его воины бились с солдатами Вэй практически на равных.

Предатели

Вероломство, двойные агенты, союзы, прерванные в одну ночь, - всё это беспрерывно сопровождало войну трёх царств. Многие правители не доверяли своим советникам, а военачальники порой даже откалывались от того или иного государства вместе со своей армией, начиная разбойную жизнь. Подумайте о том, чтобы закрутить сюжет хроники вокруг нескольких персонажей, обладающих политическим статусом. Что если они узнают о высокопоставленных заговорщиках, собирающихся предать их общего повелителя? Что если герои сами захотят спровоцировать падение ненавистного владыки?

Дворцовые интриги

Период Троецарствия запомнился азиатскому миру военными действиями, однако это не означает, что вы обязаны посвящать каждую хронику этого периода грандиозным сражениям. Возможно, куда интереснее будет рассказать о дворцах, в которых судьбу Китая решали политики, дипломаты, аристократы и богачи. Более того, Скованным и подменёшам может быть куда интереснее решать политические задачи, чем выживать в условиях военного хаоса.

Хорошим периодом для такой хроники может стать регентство Сыма И, которого умирающий правитель Цао Жуй назначил одним из своих преемников. Несмотря на данные ему полномочия, Сыма И обнаружил, что придворные не собираются признавать его авторитет. В ближайшие месяцы все союзники Сыма И при дворе умерли, оставив его бороться за свои политические права один на один с целой кликой интриганов. Что если герои окажутся *последними* союзниками законного регента?

В конечном счёте, помните, что даже финал Троецарствия не обошёлся без интриг и предательств. Фактическим победителем в этой войне стало не одно из трёх заглавных царств, а династия Цзинь, основанная Сымом Янем после того как он восстал против государя царства Вэй. Учитывая, что предательство в определённом смысле *завершило* войну, длившуюся целый век, ничто не мешает вам описать (или просто придумать) сотни

других предательств, которые сопровождали жизнь трёх государств все эти годы.

Голодные мертвецы

Хотя грядущие поколения и обессмертят этот период в тысячах книг и спектаклей, современникам Троецарствие запомнилось отнюдь не эпическими деяниями и ораторскими речами. Правда была куда приземленнее - и кровавее. Люди умирали не просто сотнями или тысячами. Они умирали миллионами, на протяжении нескольких поколений. И далеко не все получили возможность умереть с оружием в руках. Многих грабили в собственных домах или на собственных фермах, оставляя умирать от голода в разорённой земле.

Чем накалённее становились отношения между царствами и чем короче - периоды мира, тем больше призраков оставалось бродить по миру плоти и крови. Многим из этих неприкаянных духов даже не удавалось найти покой в наблюдении за жизнью своих родственников, поскольку те тоже погибали, нередко становясь новыми призраками. Этим несчастным оставалось только: поддаться своему гневу и выместить злость на всех, кто хотя бы гипотетически мог быть причастен к их гибели. То есть фактически на всех смертных.

Цзян ши

Одну из самых необычных разновидностей нежити в период Троецарствия представляли собой Цзян ши, или “хромающие мертвецы”. В отличие от большинства чудовищ, Цзян ши появлялись по воле самих людей - а именно таоистских магов и оккультистов. Таоисты, которые считали одной из своих задач сбор и правильное захоронение трупов, практически не имели возможности развозить тела погибших солдат, разбойников и крестьян по местам их рождения. Вместо этого самые талантливые из них оживляли покойников и отдавали им один-единственный приказ: вернуться к себе домой, после чего рухнуть замертво, чтобы их смогли захоронить родственники.

Кроме того, воскрешение останавливало на трупах Цзян ши процессы гниения. Судя по всему, оккультисты делали это намеренно, чтобы родственникам погибших не доводилось видеть тела, кишасие личинками и насекомыми.

Увы, далеко не все Цзян ши находили дорогу домой. Некоторые даже обретали свободу воли и начинали мстить тем, кто отнял у них жизнь. Если вы хотите использовать эту нежить в своих историях, используйте характеристики простого смертного, но добавьте ему три уровня Силы, два пункта брони и возможность наносить +2 очка аггравированных повреждений в Рукопашном бою. Подобный укус подтачивает жизненную силу жертвы, забирая у неё по очку Выносливости за каждые два очка урона. Если вам нужен особенно грозный вариант Цзян ши, обратитесь к характеристикам хобгоблинов из сеттинга **Changeling: the Lost**.

Собиратели трупов

Традиционной ролью Учан гуэй - Пожирателей грехов - в период Троецарствия считался сбор трупов, а по возможности и их возвращение на родину. Многие Учан гуэй и вовсе не видели причин вступать в войну до тех пор, пока не сталкивались с бесчисленными покойниками в мире духов (а нередко и во плоти) и не понимали, какой важностью обладает своевременное захоронение трупов на поле боя.



Хроники Тьмы

Несмотря на всеобщий военный конфликт, чудовищам всё ещё удаётся скрываться среди людей.

Сожжение Лояна - столицы Вэй - привело к гибели целого сонма старейшин. Служители и неонаты оказались в домене, в котором освободилось сразу несколько крупных вакансий. В подобных же ситуациях оказываются и десятки других **вампиров** в растерзанных городах по всему Китаю.

Отверженные ведут приблизительно тот же образ жизни, что и Учан гуэй. Они пытаются уgomонить духов войны и голода, неожиданно вторгшихся в земли трёх царств. С положительной стороны, у них появилась прекрасная возможность расправляться со своими врагами из Чистых племён, маскируя свои нападения под действия “очередного мятежного полководца”.

Маги предпринимают все усилия, чтобы не дать слугам Экзархов вернуть себе власть над Китаем. В последние десятилетия вся династия Хань находилась в руках Жрецов престола, и какой бы трагедией ни стала война между царствами для простого народа, она помогла атлантическим орденам свергнуть многих Жрецов с их насквозь прогнивших престолов. Увы, война привела к массе трагических Пробуждений, что сделало период Троецарствия настоящей Эпохой Истребителей.

Охотники используют войну как прикрытия для тайных нападений на *яо гуай* - чудовищ, рыщущих по деревням и сёлам во всех трёх царствах. Многие из них давно потеряли семьи и живут крупными братствами, заменяя друг другу потерянных родственников. Многие из них заключают союзы с Учан гуэй, иногда даже проводя с ними совместные операции.

Прометиды связывают своё происхождение с таоистской алхимией и мистическими учениями Китая. Самыми распространёнными среди них считаются Музы и Големы, из которых первые часто появляются на свет из-за алхимических опытов по обретению бессмертия, а вторых активно используют для охраны гробниц.

Восставшие проявляют к Китаю неслыханный интерес, полагая, что в этот период в стране действует достаточно мудрецов, мистиков и изобретателей, чтобы они могли научить чему-нибудь новому даже бессмертных.

Демоны, как и маги, видели в коррумпированности династии Хань руку высших существ. Многие из них рады развалу этого рая для ангелов, но не знают, к чему приведёт столь длительная война.



Дворы хаоса: Потерянные в период Троецарствия

Восстание жёлтых повязок привело к такому всплеску эмоций по всему Китаю, что местная Чаша начала стремительно изменяться. По иронии судьбы, изменения отвлекли Добрый народец, позволив подменьям устроить из Заточения по-настоящему массовый побег.

Угрозы из мира фей

Троецарствие можно назвать одним из немногих периодов в истории человечества, когда сотни подменшей смогли вернуться из Аркадии практически одновременно. Это позволило им сопоставить воспоминания о недавнем бегстве и Заточении и обнаружить, что многие из них помнят эти события одинаково.

Ниже перечислены только несколько общих противников, которые фигурируют в слухах и воспоминаниях большинства подменшей.

Богиня солёной реки

Эта Фея выглядит как прекрасная женщина, обитающая в воде и заманивающая мужчин на тёмное дно. Там она принимает своё истинное обличье, напоминающее гигантскую свору насекомых. Фея способна высосать жизнь из взрослого человека за считанные секунды, однако при возможности она маринует их заживо в солёной воде и затем откусывает от них по кусочку зараз.

Страннорукий

Странноруким зовётся одинокий хобгоблин с одной рукой, но тремя глазами, позволяющими ему видеть в кромешной тьме. Хобгоблин мечтает обрести настоящего спутника, однако вместо того чтобы дать людям шанс полюбить его, он нападает на смертных и превращает их в безобразных существ, похожих на него самого. Разумеется, вместо того чтобы принять свою новую жизнь и остаться вместе со Странноруким, несчастные стараются вернуться домой. Увы, большинство из них ждёт не менее одинокое существование, чем их отчаявшегося создателя.

Кун-кун

Под этим именем известен дракон столь огромный, что однажды он проглотил гору, подпиравшую собой небо. Видя опасность Кун-куна, другие Феи изгнали его в загадочный тёмный мир, в которой он влачит одинокое существование. Тем не менее, иногда ему удаётся проникнуть в мир плоти и крови и похитить для себя одного-двух смертных, с которыми он будет играть до скончания времён.

Дворы направлений

Вернувшись в родные земли, охваченные огнями войны, подменши часто организуют военизированные и хорошо структурированные фригольды, в которых практически каждый отличается беспредельной верой в своего лидера. Практически все подменши без исключения верят и в принцип Небесного мандата, полагая, что всё в конечном итоге сложится так, как этого хотят высшие силы. Дворы направлений отражают именно это убеждение. Каждый из Дворов мечтает увидеть, как ветер перемен подует с его стороны - однако каждый готов принять ту судьбу, которую уготовил Китаю Небесный мандат.

Двор чёрной черепахи (Северный двор)

Северный двор ведёт аскетичный образ жизни, опираясь на один простой принцип. По мнению этих подменышей, Феи похищают людей только для того, чтобы увидеть их муки. Если человек - или подменыш - примет страдание как естественную часть жизни, он перестанет представлять интерес для владык Аркадии.

Ключевая эмоция: Страдание

Мантия Северного двора

- За персонажем тянется едва заметный шлейф пепла, однако он никогда не получает штрафов за измождение и другие виды депривации.
- Персонаж получает очко Гоблинской клятвы (Страдание).
- Кожа протагониста начинает походить на черепаший панцирь. Глаза некоторых представителей Северного двора приобретают абсолютно чёрную окраску. Штрафы за раны отныне сокращаются на единицу.
- Герой получает Преимущество *Личный подход*.
- Кожа протагониста приобретает серый или зеленоватый оттенок. Один раз в день персонаж может добавить превратить свой показатель Решительности в значение Брони, защищающий ровно от одной атаки.

Двор красной птицы (Южный двор)

Южный двор с головой погружается в новую жизнь в качестве *подменышей*, а не "бывших людей". Многие его представители даже специально пытаются забыть о своей прежней жизни, чтобы не отравлять себе душу воспоминаниями о счастье, которое они потеряли.

Ключевая эмоция: Восстание (хотя это и трудно назвать *эмоцией* в терминологическом смысле слова, считайте восстанием любые чувства, подталкивающие человека к борьбе против устоявшихся порядков).

Мантия Южного двора

- Персонаж налагает штраф -1 на попытки высокородных людей заметить его присутствие.
- Персонаж получает очко Гоблинской клятвы (Восстание).
- Герой получает два очка Союзников среди простонародья.
- Герой получает Преимущество *Личный подход*.
- Кожа протагониста становится красноватой или пурпурной. Его Воля или Здоровье (по выбору игрока) вырастает на +1 уровень.

Двор лазурного змея (Восточный двор)

Восточный двор видит силу в богатстве - и умении грамотно им распоряжаться.

Ключевая эмоция: Зависть

Мантия Восточного двора

- +1 дайс к проверкам Расследования, связанным с набором сведений о незнакомом человеке.
- Персонаж получает очко Гоблинской клятвы (Восстание).
- +2 дайса к проверкам Обмана, направленным на попытки убедить кого-либо в ценности (или отсутствии ценности) того или иного товара.
- Герой получает Преимущество *Личный подход*.
- Кожа протагониста приобретает золотой, серебряный или перламутровый оттенок. Один раз в день он может добавить Ресурсы к любой Социальной проверке.

Двор белого тигра (Западный двор)

Западный двор строится на идеалах чести. Вступая в него, каждый подменяш фактически становится членом рыцарского ордена, опирающегося на совершенно определённый кодекс чести.

Ключевая эмоция: Честь

Мантия Западного двора

- От подменыша исходит едва уловимый холод. Он получает +1 дайс к проверкам Холодного оружия.
- Персонаж получает очко Гоблинской клятвы (Честь).
- Эффект снова-девяť при проверках Запугивания.
- Герой получает Преимущество *Личный подход*.
- Кожа подменыша приобретает белый или серебристый оттенок. При проверках Холодного оружия персонаж игнорирует первое очко Брони противника.

Двор жёлтого дракона (Центральный двор)

Центральный двор служит перевалочным пунктом на всех дорогах Китая - включая дороги метафорические. Члены Двора предпринимают всё, чтобы удержать окружающих от опрометчивых действий и помочь им лучше понять свою роль в этом мире.

Ключевой эмоцией этого Двора считается **Осмысление**. Как и в случае с Восстанием Восточного двора, это понятие может и не казаться полноценной *эмоцией*. Тем не менее, эти подменыши черпают силы в чувствах, которые испытывает человек, начинающий размышлять над окружающим миром и своим местом во вселенной.

Мантия Центрального двора

- +1 дайс к проверкам Эмпатии при попытках помочь другим людям лучше понять природу своих поступков.
- Персонаж получает очко Гоблинской клятвы (Осмысление).
- Сногшибательная внешность •• уровня.
- Герой получает Преимущество *Личный подход*.
- Тело подменыша приобретает оранжево-жёлтый окрас. Один раз в сутки он может исцелить союзника лёгким прикосновением руки, приняв на себя его раны. Переместить таким образом можно лишь ограниченный объём урон, равный половине Здоровья протагониста (например, 5 очков урона в случае с подменышем, обладающий 10 уровнями Здоровья).

Договоры Дворов

Веление сердца (•)

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Выживание + Мантия против Сообразительности + Вирда цели

Персонаж чувствует, в каком направлении находится его цель (например, предмет, место, человек или другое существо). Попытки отклониться от поиска этой цели получают штраф - 2.

- **Звери:** Могут добавлять Сообразительность к броску активации.

- **Мóроки:** Жертвы не могут защищаться при помощи Вирда.

Лазейка: У подменыша должен быть предмет, принадлежащий жертве.

Отклонение от центра (от • до •••••)

Вложив очко Чар и пройдя проверку Манипулирования + Мантии против Решительности своей жертвы, подменыш заставляет душу противника рваться сразу в нескольких направлениях. С игровой точки зрения это означает, что персонаж накладывает штраф на все Социальные, Физические *или* Ментальные действия противника. Этот штраф равен уровню самого Договора и длится количество раундов, равное полученным успехам.

- **Звери:** Способны накладывать этот эффект на животных.

- **Согбенные:** Могут добавлять к проверке активации Ремесло.

Лазейка: Подменыш должен смотреть жертве в глаза.

Грация (от • до •••)

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Ловкость + Атлетика + Мантия

В зависимости от своего Двора, подменыш либо добавляет +5 очков к своей Скорости (Восточный и Западный дворы), взмывает в воздух и передвигается со своей обычной Скоростью (Северный и Южный) или погружается в землю и перемещается под ней со Скоростью -5 (Центральный).

На втором уровне Договора его Скорость увеличивается на +10 пунктов, а на третьем - на +15.

- **Элементали:** Игнорируют штрафы за территорию до -5.

- **Огры:** Могут заменить проверку Ловкости Силой.

Лазейка: В пределах суток подменыш должен провести час в медитации.

Сто шагов (•••)

Цена: 2 очка Чар + 1 очко Воли

Бросок: Решительность + Мантия

Действие: продолжительное (всего нужно накопить 5 успехов в случае с одной комнатой, 10 в случае с небольшим домом и 15 в случае с крупным зданием, делая по броску в минуту).

Подменыш делает сто шагов в ту или иную сторону, читая при этом молитву. В случае успешного обращения к Договору он защищает дом от вторжения. Для того чтобы взломать замок, разбить окно или выломать дверь, противнику необходимо добиться *исключительного* успеха. Даже после этого Защита и Инициатива нарушителей сократятся вдвое.

- **Светлейшие:** Один из противников понижает Защиту и Инициативу до *единицы* вместо простой половины.

- **Звери:** В защищённое здание не способны проникнуть даже мелкие существа наподобие насекомых.

Лазейка: Здание должно принадлежать самому подменышу или его родственнику по крови.

Гармония порталов (••••)

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Выносливость + Мантия

Персонаж входит в один дверной проём и выходит из другого в пределах нескольких миль, точное число которых равно его Вирду.

- **Согбенные:** Вложив очко Воли в дополнение к очку Чар, Согбенный может взять с собой ещё несколько существ, суммарное число которых не должно превышать его Интеллекта.

- **Элементали:** Вместо дверного проёма можно использовать пламя, воду или другой природный элемент.

Лазейка: Подменыш телепортируется либо из главного здания своего Двора, либо в него.

Ветры перемен (•••••)

Цена: 2 очка Чар + 2 очка Воли

Бросок: Манипулирование + Мантия

Подменыш заставляет саму судьбу измениться так, чтобы определённое событие (битва, празднество, ограбление и так далее) приобрело удобную для него эмоциональную окраску. Например, выбрав Жадность, подменыш гарантирует, что событие приведёт к попыткам одного участника получить что-нибудь у другого. Честь гарантирует, что событие окончится благородным поступком со стороны того или иного участника. И так далее.

Кроме того, все участники получают Преимущество *Урожай* •• уровня.

Если к этому Договору прибегают сразу несколько Потерянных, событие приобретает сразу несколько эмоциональных окрасок.

- **Светлейшие:** Подменыш приписывает одному из участников определённую роль, будь то "мученик" или "герой". В случае отклонения от этой роли жертва получает штраф -1.

- **Огры:** Окружающие начинают вести себя агрессивнее и получают +1 дайс к любым насильственным действиям.

Лазейка: Подменыш сам совершает действия, соответствующие типу события (возможно, даже рискуя собой).

Чудовища, выходящие ночью: Скованные в период Троецарствия

В Древнем Китае Скованные известны как Учан гуэй, то есть “Непостоянные призраки”. Сонмы обычно ведут бродячий образ жизни, часто приобретая характер военного братства или монашеской клики. В целом такие группы называются Бан хуо.

Ярусы

Фракции второго яруса обычно включают чуть более 20 членов и располагаются в нескольких городах. Секты или структуры третьего яруса в этот век практически не появляются, хотя некоторым из Учан гуэй удалось собраться в организацию численностью свыше 50 участников. Каждая из таких сект в настоящий момент следует буддистскому или таоистскому вероучению.



Самосоздание

Отличительной чертой этого периода стало распространение таоистского ритуала, позволяющего монаху *намеренно* организовать свою смерть, чтобы затем возродиться с Чёрным стражем ("гайстом") в душе. Многие считают это действие проявлением веры и чести. Другие просто экспериментируют с алхимическими или оккультными ритуалами, используя себя в роли подопытных.



Создание персонажа

Прежде всего, подумайте о социальном происхождении персонажа. Таоистские монахи, странствующие в эти годы по землям Китая, отличаются редкой осведомлённостью о сверхъестественном мире и обладают по меньшей мере двумя пунктами Оккультизма и одним пунктом Экспрессии. Многие из них могут похвастаться и хорошим Образованием.

Жрецы и народные экзорцисты обладают хотя бы одним очком Статуса (многие - выше). Самые успешные из них приобретают Известность.

Учан гуэй редко обладают большим запасом Ресурсов из-за привычки к бродячей жизни, хотя вы можете и изменить это правило в отношении своего персонажа (особенно если он живёт в городе).

Диюй

Как и другие области царства теней, китайский загробный мир - Диуюй - отражал бытующие представления смертных (хотя некоторые и предполагают, что связь может быть *двусторонней*). Светлые души попадали в нирвану или доказывали своё право на реинкарнацию. Грешников приговаривали к наказаниям в одной из восемнадцати Преисподних.

По окончании этого наказания грешника навещали местные Керберои - Яма. Они позволяли ему перевоплотиться в мире людей, но только с условием его исправления. В обратном случае его ждали ещё более страшные наказания.

Увы, хаос гражданской войны отразился и на загробном мире. Многие Яма начали вести столь же коррумпированный образ жизни, что и чиновники среди смертных. Они стали увеличивать срок наказания грешников, обещая их отпустить лишь в том случае, если они согласятся выполнить для них ту или иную задачу в мире людей. Равным образом, некоторые Яма отпускали поистине монструозных духов, которым раньше даже не полагалось давать и шанса на искупление.

Правители Неведомых глубин, известных китайским оккультистам как Авичи, даже стали открыто вмешиваться в события, происходящие в мире плоти, стараясь заполучить в свои руки больше грешных душ - а значит, и больше слуг.

Эргуэй:

Голодные призраки

Согласно древнекитайским верованиям, душе усопшего куда легче переносить расставание с миром плоти, если родственники почитают его память регулярными подношениями. Однако во время войны многим родственникам едва хватало сил на то, чтобы обеспечить собственное выживание. Об одних покойниках забывали. Другим родственники попросту не могли ничего подарить. Это породило новую категорию призраков, известную древним китайцам как *эргуэй*.

Как правило, эргуэй - или голодными призраками - становились лишь души далёких предков. Более молодые призраки, покинувшие мир плоти и крови меньше нескольких поколений назад (считайте примерным ориентиром 75 лет), часто всё ещё пользовались уважением среди смертных. Их хорошо помнили, и хотя они могли страдать от недостатка подношений, они ещё не успевали изголодаться.

Худшие из голодных призраков вторгались в земную реальность, иногда даже временно создавая себе физические тела со множеством пастей. Многие из таких чудовищ охотились на людей, показывая им, какая кара ждёт тех, кто позволяет голодать своим дальним предкам. Рассказывают, что тела таких призраков способны вытягиваться на несколько метров, а их когтистые руки в состоянии дотянуться даже до убегающего человека.

Фестиваль призраков

Фестиваль призраков проводится на 15 день седьмого месяца. В этот день люди должны чествовать духов с особой искренностью и самоотверженностью. С игровой точки зрения считайте, что в этот день все Авернийские врата распахиваются настежь.



Историческая поправка

Древнекитайские Скованные, Учан гуэй, живут в мире, в котором не существует явной *промышленности*. В период Троецарствия даже такие простые изобретения, как арбалет и водные часы, производили не меньшей фурор, чем в конце двадцатого века произвёл Интернет.

Поэтому Ключ *Промышленность* влияет по большей части на простые механизмы наподобие ветряных мельниц, колёс, телег, арбалетов или гончарных кругов. С другой стороны, подобные технологии уже в этот период считаются достаточно архаичными, чтобы Скованный получал +3 дайса при использовании этого Ключа практически на любых механизмах.

Ещё одна культурно-историческая поправка состоит в том, что восстановление Плазмы в загробном мире требует от Учан гуэй поедания чужого подношения или получения призрачной валюты в виде бумажных денег.



Глава четвёртая: Волк и ворон (700 - 1100 гг. н.э.)

Werewolf: the Forsaken + Geist: the Sin-Eaters

В последние годы восьмого века Северная Европа столкнулась с новой угрозой. *Викинги*. Варвары и берсерки, способные покорить прибрежную деревушку или разорить монастырь за считанные часы - прежде чем снова исчезнуть на морском горизонте.

Ещё десять лет назад о них и не слышал. Теперь их корабли появляются у берегов Ирландии, нападают на речные поселения во Франции и основывают собственные земледельческие сообщества в Исландии. И пока смертные в ужасе бегут от них вглубь континента или предпринимают отчаянные попытки организовать оборону, чудовища по всей Европе говорят о первой в истории человечества нации оборотней.

Тема: Чужаки

Люди могут страдать от репутации чужаков целыми поколениями. Хотя набеги викингов станут реже после битвы при Клонтарфе, а многие их потомки начнут возводить свои поселения и жить простой сельской жизнью, коренные народы Европейского континента (как и Туманного Альбиона) будут видеть в них оккупантов. Даже принятие христианства многими датчанами не кажется европейцам искренним. В конце концов, некоторые из этих бывших викингов до сих пор смешивают мифы о распятом боге Христе с мифом об Одине, висящего на Мировом дереве.

Атмосфера:

Кочевая ярость

Мир меняется, и не в пользу викингов. Европа, первоначально отступившая перед ними в ужасе и бессилии, теперь начинает объединять усилия для ответного нападения. Самые прозорливые среди викингов понимают, что конец их славной эпохе настанет если и не при них самих, то при их ближайших потомках. И это приводит их в ярость.



Факты и вымысел

Многое из того, что мы знаем о викингах, было придумано спустя многие сотни лет после их грабежей. В некоторых случаях мы даже не можем судить, насколько правдивы те или иные истории. Но по меньшей мере, мы можем с уверенностью говорить о следующих элементах.

Рогатые шлемы: *Вымысел.* Шлемы викингов не отличались от аналогичного элемента доспехов любых других европейских народов.

“Немытые” варвары: *Вымысел.* Викинги были едва ли не одержимы чистотой. Каждое утро они мыли руки и лица, многие постоянно стриглись, и почти все - старались полностью смывать с тела грязь по окончании недели. Среди недругов даже ходили истории, будто викинги моются для того, чтобы переманивать к себе их женщин!

Голубоглазые и светловолосые: *Вымысел.* Цвет глаз и волос викингов полностью совпадал с цветом глаз и волос у других североевропейских народов. Другое дело, что викинги часто красили волосы в красноватый цвет.

Девы-воительницы: *Маловероятное предположение.* Многие историки полагают, что мечи и щиты, обнаруженные в гробницах богатых женщин, просто символизировали об их статусе в местном обществе. Большинство женщин и вовсе следили за хозяйством, буквально ни капли не отличаясь в этом от женщин из других европейских цивилизаций. Другое дело, что женщины из числа Отверженных могут и не соответствовать общепринятым нормам.

Свободолюбие: *Вымысел.* Викинги уводили в рабство сотни и даже тысячи европейцев. Как и в большинстве стран, у рабов практически не было прав, и лишь с позволения своего хозяина раб мог пойти работать на стороне, чтобы попытаться выкупить себя за деньги.



Морские волки

В начале восьмого века большинство викингов были простыми фермерами, но из-за настоящего дефицита пахотной земли в Скандинавии выращивание зерна и выпас скота представляли собой настоящее испытание. Со временем викинги начали уставать от жизни в условиях вечного голода, и самые предприимчивые нашли ответ в мореплавании. Это было опасное и ещё неиспытанное решение проблемы, но когда первые боевые ладьи вышли в море, будущие налётчики были не одни. С ними плыли могущественные друзья, соседи и даже покровители. С ними плыли Отверженные.

Мотивы оборотней несколько отличались от побуждений большинства викингов. Волки должны охотиться, но охотиться на холодных скалах и в скудных лесах Скандинавии порой бывало попросту не на что. Море стало для оборотней новой Пангеей. Добыча, давно не сталкивавшаяся с настоящими хищниками, не привыкла ждать нападения с моря. Она не могла никуда убежать. Для оборотней, шедших с викингами, тот период был настоящим раем.

Первые налётчики плыли на *карви* - небольших кораблях, вмещающих до 20 человек. Позже викинги научились строить более крупные ладьи, предназначенные для 30, 50 и даже 100 воинов. Грузовые суда, *кнарры*, в конце эпохи перевозили более сотни тонн с экипажем более чем 20 человек. Разумеется, навигации викинги обучились тоже совсем не сразу. В первых плаваниях многие из них полагались лишь на своё везение. К счастью, рядом с ними были и Итеуры, способные обратиться к духам морей и ветров.

Противники

В случае с викингами романтика морских путешествий была вызвана и невозможностью доподлинно узнать, что будет ждать их на берегу. Высаживаясь в незнакомых землях, викинги - как и Урата - могли наткнуться на беззащитное поселение или монастырь, а могли - и на локус, охраняемый стаей местных вервольфов.

В случае с монастырями, которые на удивление часто попадались на пути викингов, их могли ждать культы Огнерождённых или вампиров. Более того, иногда оборотни, знакомые с христианской культурой, обнаруживали, что в некоторых монастырях монахи лишь притворялись последователями Христова учения. Иногда они поклонялись совсем другим силам и даже полуживым мощам, которые всё ещё могли пробудиться и встать на защиту монастыря.

Первопроходчество

С точки зрения своих современников, худшее, что делали викинги во время своих набегов, заключалось не в том, что они разоряли деревни и уплывали прочь - а в том, что порой они *оставались*.

Данелаг

Это название получила область на северо-востоке Англии после того как в 866 году викинги захватили Йорк. Несмотря на регулярные сражения с коренными жителями, викинги вполне усмешно осели в землях, прилегающих к их новой столице (Йорку), и даже нашли в себе силы бороться с целыми сонмами пауков Азлу и огромными стаями Нинна Фарах.

Исландия

В 870-е годы викинги стали активно осваивать земли Исландии. Правили исландскими викингами не ярлы, а старейшины, известные как *годи*, или *годары*. В отличие от большинства других стран, Исландия была почти лишена человеческого населения, и хотя смертным это предоставляло шанс начать новую жизнь, оборотни часто сталкивались здесь с поистине ужасающими и непостижимыми духами.

Восточная Европа

На Востоке викинги быстро начали адаптироваться к местным культурам, налаживая торговые связи и даже поступая на службу к тамошним военачальникам. В Византии, известной викингам под ошибочным наименованием “Греция”, уже в середине девятого века появился полноценный термин “варяг”, означающий непосредственно викинга, служащего местному полководцу.

Нормандия

В 911 году орда викингов не только высадилась во Франкском королевстве, но и напала на такие крупные города, как Париж и Шартр. Несмотря на своё поражение, викинги начали оседать в этих непокорённых землях и стали одними из первых представителей своей нации, которые приняли христианство практически поголовно.

Общество

Хотя в поздней литературе викингов будут изображать как немытых варваров, викинги обладали сложным социополитическим устройством и в общественном отношении мало чем отличались от своих врагов.

Огромную роль в их жизни играли Тинги - собрания, на которых обсуждались новые законы, политические решения и даже местные распри. Последние часто решались поединками чести - хольмгангами. Большими любителями хольмгангов всегда оставались Урата, однако они считали бесчестным использовать сверхъестественные Дары и фетиши в схватках с простыми смертными.

Всего в обществе викингов выделялось три основных класса: **рабы** считались обычной собственностью, **карлы** состояли из свободных людей, а **ярлы** представляли собой правящий класс, близкий к аристократическому. Ремесленники, торговцы и большинство оборотней относились к числу карлов, хотя они могли и обладать повышенным статусом в сравнении с большинством других карлов благодаря своей ценности для местного социума.

Несмотря на существование классов, викинги признавали возможность перехода из одного социального слоя в другой. Рабы могли обрести свободу, карлы могли продавать себя в рабство ради благополучия семьи, а ярлов порой лишали авторитета и прав. Любопытно, что женщины могли состоять в любом из этих классов - включая правящий.

Знаки Кахалит

Скандинавы известны необычным сочетанием устной и письменной истории, и Кахалиты считаются мастерами обеих форм. Вне зависимости от того, рассказывают ли они эпические сказания или краткие поучительные басни, их истории аллегорически отражают текущие события и вдохновляют их братьев по стае на совершение новых подвигов.

С мифологической точки зрения многие Кахалиты чувствуют родство с норнами - прядильщицами судеб, и Бр́аги, богом поэзии и музыки. Некоторые Кахалиты прямо в бою вызывают к валькириям, считая их своими союзниками или покровителями.

Элодот

Законы викингов основаны на почитании чести, что делает Элодотов самыми законопослушными скандинавами на свете. Они выступают на Тингах и произносят речи в поддержку честных ярлов, не забывая и поносить бесчестных. Некоторые налаживают торговые отношения с другими цивилизациями. Другие решают споры и организуют хольмганги.

Некоторые Элодоты считают своим прямым покровителем Одина, который смотрит на мир лишь одним оком и потому лучше понимает двойственность любой истины. Другие молятся Тюру, богу закона и доблести. Поскольку Элодоты не торопятся ни с какими выводами, они терпимее относятся к христианству, чем большинство их товарищей.

Раху

Скандинавы высоко ценят великих воинов, что делает Раху едва ли не самым популярным знаком Урата. К удивлению многих викингов, Раху с интересом относятся к новомодным христианским учениям, поскольку они дают оправдание их вечной борьбе с силами тьмы. Более того, некоторым христианство кажется интригующим и потому, что оно предлагает им непривычную цель: благородную *жизнь* вместо героической смерти.

Иррака

Иррака ищут врагов как на физическом поле боя, так и среди номинальных союзников. С мифологической точки зрения многие стаи и племена связывают их с Локи, хотя далеко не все Иррака считают этого лживого бога своим покровителем.

Итеур

Викингам хорошо знаком взгляд на мир, предполагающий, что во вселенной существуют сразу несколько реальностей. Некоторые Итеуры даже воспринимают Тень как один из восьми миров, находящихся за пределами девятого - человеческого. Итеуры чаще общаются с духами, а потому больше привержены коренным языческим верованиям, чем христианской космологии. Некоторые из них верят в существование богов в самом буквальном, физическом смысле слова и даже ищут обитателей Асгарда в Хисиле.

Неупокоенные мертвецы

Огромную роль в скандинавских легендах играет правильное захоронение - если даже не *правильная смерть*. Человек, которому не удалось умереть достойной или которого похоронили без соблюдения всех ритуальных законов, может вернуться к жизни в теле драугра.

Оборотни знают, что в действительности некоторые драугры принадлежат к ночной расе вампиров, однако порой им встречаются и другие, поистине неизвестные хищники, выбирающиеся из своих могил в поисках человеческой плоти.

Игромеханика

Новое Преимущество: Рунный жрец (••)

Требования: Оккультизм 2

Эффект: Ваш персонаж обучен использованию рун. Вы получаете +2 дайса к использованию соответствующих Даров или Преимуществ (наподобие *Медиума*, *Ясновидения* или *Чутья на знаменья*). Учтите, что христиане или представители других верований и культур могут спутать вас с демонопоклонником.

Берсерк

Сказания о берсерках играли немаловажную роль в мифологии скандинавов. Некоторые из них воспринимали их совершенно буквально и выходили на бой без щитов и доспехов. Если вы побеждаете врага без использования какой-либо брони, вы восстанавливаете очко Воли.



Новые Состояния

Эрги

Вас обвинили в преступлении. По закону на следующем же Тинге вас объявят изгнанником. Тем не менее, до его наступления вы можете вызвать обидчика на дуэль. Если вы проиграете, вы не только умрёте, но и навлечёте позор на свою семью. Если победите, эта судьба будет ждать обвинителя.

Учтите, что гомосексуализм среди викингов считался одним из преступлений, заслуживающих кары в виде изгнания или смерти.

Избавление: Победите противника на хольмганге. Если вы этого не сделаете, Состояние сменится на нижеописанное.

Преступник

Вас объявили изгнанником. Если старейшины не сочли ваше преступление по-настоящему страшным, вас изгоняют на три года. Любой, кто приютит вас у себя или поможет вам припасами, сам рискует отправиться в изгнание, а потому общение с большинством персонажей будет проходить со штрафом -3.

Отъявленных злодеев изгоняли навсегда, причём каждому скандинаву разрешалось убить их без каких-либо последствий.

Избавление: Провести три года в изгнании или убить трёх других злодеев.

Веха: Побег или необходимость пожертвовать чем-либо важным ради спасения от смерти.



Изменённый Дар:

Технологии

Тишина (Хитрость)

Эта способность блокирует действие любых способов предупреждения об опасности, кроме прямой речи. Например, монах, бьющий в колокол для пробуждения всего монастыря, с ужасом обнаружит, что колокол попросту не издаёт никаких звуков.

Цена: 1 очко Эссенции

Бросок: Самообладание + Скрытность + Хитрость

Длительность: одна сцена

Способность действует на одно человеческое поселение с численностью в 200 и менее человек.

Распад (Слава)

Цена: 1 очко Эссенции

Бросок: Сообразительность + Ремесло + Слава против Решительности + Древнего зова

Персонаж заставляет объект, используемый жертвой и не превышающий по Размеру 5 пунктов *x* уровень Славы, распасться на составляющие части. Это касается даже кораблей и оружия.

Равновесие (Честь)

Цена: 1 очко Эссенции

Бросок: Решительность + Ремесло + Честь против Решительности + Древнего зова

Персонаж возвращает старый или повреждённый предмет в идеальное состояние на несколько часов, точное число которых равно Чести оборотня.

Водосток (Чистота)

Цена: 1 очко Эссенции

Бросок: Внушительность + Выживание + Чистота

Длительность: одна сцена

Любые источники пламени в пределах 100 ярдов за каждое очко Чистоты потухают.

Железные слуги (Мудрость)

Цена: 1 очко Эссенции

Бросок: Сообразительность + Политика + Мудрость

Длительность: одна неделя

Урата выбирает один предмет, к которому он привязывает своё чувственное восприятие. С этого момента на протяжении всей недели он будет знать, где, в каком направлении и как далеко от него находится этот предмет. Более того, сосредоточившись на его поиске, он может буквально увидеть и услышать всё, что находится вокруг предмета.

Ложь Муспеля

В эту ложь водят Урата, служащие духам Муспелхайма и стремящиеся защищать человечество с наступлением Рагнарёка. Посвящение в ложь принимает форму загадочного ритуала, который делает оборотня на целый фут выше.

Игромеханические преимущества лжи не перечислены.



Хроники Тьмы

В те годы путешествия представляли даже большую опасность для **Проклятых**, чем сегодня. Поэтому вампиры - известные скандинавам как драугры - практически никогда не участвуют в набегах и в основном прячутся в крупных городах наподобие Йорка. Тем не менее, многие из скандинавских драугров посылают в рейды кровавых рабов и гулей. Примечательно, что некоторые Сородичи оказываются и по другую сторону: далеко не один викинг пал от руки Благословенного, защищающего от скандинавских налётчиков монастырь Ланцеа Санктум.

Маги скрываются от простых людей несколько реже, чем в современные дни. Из-за редкости и дороговизны бумаги многие из них записывают свои заклинания на каменных и металлических носителях, которые впоследствии будут находить их потомки по всему миру.

Подменыши участвуют в рейдах только затем, чтобы затем найти новые товары для Гоблинских рынков. Многие из них недолюбливают рабовладельческую культуру викингов и избегают крупных невольничьих рынков наподобие того, который находится в Дублине.

Вдохновлённые героями старины или распалённые христианской верой, **охотники** на чудовищ странствуют с викингами, стяжая славу в сражениях с чужеземной нечистью. Увы,

серебряные клинки, редкие травы и прочие необычные элементы снаряжения требуют *крупных* расходов, а потому успешным охотником обычно может только хоть сколько-нибудь состоятельный человек.

Прометидов часто путают с драуграми. Что хуже всего, некоторые из них пытаются использовать мореплавание для спасения из опасного города или в попытке найти что-нибудь ценное для своего Паломничества - а это неизбежно приводит к распространению Опустошения по всему кораблю.

По иронии судьбы, **мумий** викинги тоже принимают за драугров и часто пытаются вернуть в царство теней. Любопытно, что Восставшие не возражают против такого исхода, поскольку этот век кажется им хаотичным, а порой даже непостижимым. Многие из них перемещаются в другие страны лишь для того, чтобы подыскать лучшее место для упокоения.

“**Демонов** больше нет”, - утверждают евангелисты. - “Владыка изгнал их из нашего мира в Ад!” Они ошибаются. Скоро им предстоит познакомиться с падшими ангелами поближе.

Легендарные **Хищники**, от Нидхёгга до Фенрира, всё ещё бродят по земле, сменяя одно смертное тело на другое. К счастью для человечества, Герои не собираются упустить шанса обессмертить свои имена в сражениях с этими Отродьями.



Скованные

Как и в другую эпоху, отмеченную массовыми смертями, Скованные то и дело пополняют ряды скандинавской нежити. Впрочем, многие из них считают себя посланниками богов или героями, которым было позволено вернуться назад в награду за прижизненные свершения.

Мифология Скованных приписывает их коллективу связь с двумя легендарными воронами: Хугином и Мунином. Оба служили Одину и олицетворяли разные стороны человеческой психики: Хугин - мышление, а Мунин - память. Многие Пожиратели грехов даже используют самых буквальных воронов в качестве своих спутников или посланников.

Новые церемонии

Воззвание к Хугину (•)

Бросок: Психе́ + Интеллект

Действие: продолжительное; всего нужно накопить 4 успеха, делая по броску каждые 5 минут.

Пожиратель грехов призывает к себе ворона прямо с небес и передаёт ему любой блестящий предмет, принадлежащий другому Скованному. Услышав его слова, ворон отправляется к адресату, покрывая по 300 миль за день. Там он излагает послание странным каркающим голосом, однако весть оставляет себе.

Воззвание к Мунину (••)

Бросок: Психе́ + Интеллект

Действие: продолжительное; всего нужно накопить 3 успеха, делая по броску каждые 5 минут.

Пожиратель грехов узнаёт о том, что происходило (или до сих пор происходит) в ближайших окрестностях за последнее время.

Грёза о смерти (•••)

Бросок: Психе́ + Решительность

Действие: продолжительное; всего нужно накопить 10 успехов, делая по броску каждые 10 минут.

Персонаж видит несколько значимых событий, ведущих к смерти одного важного человека в пределах ближайшего месяца.

Глава пятая:

После падения (1453 - 1458 гг. н.э.)

Demon: the Descent

Константинополь был не только гордостью и величайшим сокровищем Византийской империи - он был наследником Рима. Но как и любое сокровище, рано или поздно его просто обязаны были присвоить враги. В случае с Константинополем это произошло в 1443 году, когда Мехмед II, султан Османской империи, взял город после долгой осады.

Смертные запомнили эту осаду как одну из самых кровавых и бесчеловечных - и демоны не пытаются с этим спорить. Однако стоя там, среди развалин города и вдыхая прогорклый дым, демоны увидели нечто поистине неожиданное. Осада напрочь снесла все Инфраструктуры Бога-машины.

Смертные потеряли город.

Демоны обрели Ад.



Старинная механика

По очевидным причинам, гаджеты и Инфраструктуры пятнадцатого столетия мало напоминали современные. О, нет никаких сомнений, что в глубине Константинополя находились и ядерные реакторы, работающие благодаря толстым кабелям, нефти и микрочипам. Но возвести подобные сооружения на глазах у смертных у ангелов почти не было никакой возможности. Это сегодня ангел может просто заказать строительство лаборатории в частной компании. Тогда же Богу-машине было необходимо выстраивать всё лишь собственными руками. А потому когда речь в этой главе заходит об Инфраструктурах, скорее всего, вам следует представлять часы, шестерни и колокольца, а не элитную современную лабораторию.



Тема:

Реконструкция

Пока смертные отстраивали стены, дома и рынки, Мятажные обитатели Константинополя - а теперь уже Стамбула - заключали новые договоры, строили новые оплоты и объединялись в новые агентства. И они делали это отнюдь не с отчаянием - а с затаённым оптимизмом.

Атмосфера:

Возможности

Раньше демонам приходилось вести жизнь крыс, падальщиков и паразитов, скрывающихся от всевидящих очей Бога-машины. Теперь, без присмотра ангелов и стигматиков, демоны видят путь к абсолютной свободе. Мало какие моменты в истории человечества казались демонам столь же опьяняющими, что и жизнь после осады Константинополя.

Стамбул и его обитатели

Одно из самых мудрых политических решений Мехмеда Завоевателя было во многом созвучно тактике, которой за сотни лет до него придерживался другой полководец: Александр Македонский.

Мехмед значительно обновил политический аппарат Константинополя, заодно переименовав его в Стамбул - однако они постарался создать у жителей города впечатление, будто с приходом новой власти изменилось не так уж много.

Пожалуй, главные перестановки коснулись изменения социального статуса некоторых

угнетённых групп, поддержки которых и добивался Мехмед. Прежде всего, он сыграл на национальной гордости греков, предоставив им больше прав. Греки, которые в старину составляли основную часть населения Константинополя, долгое время подвергались негласным гонениям. Мехмед исправил эту ситуацию, объявив себя протектором греческого народа и православной церкви. Некоторых греков даже сознательно делали администраторами, действующими в интересах своего собственного народа, но от лица Османской империи. Такие ставленники назывались фанариотами.

К евреям османский султан проявлял немного меньшую благосклонность, однако и им при новом правителе зачастую жилось не хуже, чем при византийском.

Повседневная жизнь

По большому счёту, жизнь в Стамбуле после осады практически не изменилась. Экзотические товары стоили дороже и появлялись реже, однако все необходимые ресурсы были доступны, и население не страдало ни от голода, ни от болезней (что иногда случалось в других осаждённых городах того времени). Спустя какие-то месяцы после осады смертное население начало привыкать к мысли, что жизнь в городе всегда была точно такой же.

Разумеется, жизнь демонов изменилась кардинальным образом. За исключением редких слухов об ангелах, скрывающихся среди османов, и Инфраструктур, всё ещё работающих где-то под городом, демоны просто не чувствовали опасности. Их радость была несколько омрачена прибытием новых демонов (особенно из числа Искусителей), преследующих свои цели в захваченном городе, однако и это не могло по-настоящему спутать карты Мятажным, которые получили в своё распоряжение настоящий Ад на земле.

Воевода из Валахии

Знаменитый Влад Цепеш совсем недавно покинул город, в котором он находился в качестве политического заложника. Период его политической и военной деятельности выходит за рамки этой главы, однако нельзя игнорировать тот факт, что Влад Дракула находился в состоянии то открытой, то "холодной" войны с Османской империей.

Но самая важная часть его биографии имеет место значительно позже осады Константинополя - в 1476 году, когда союз трансильванцев, молдавов и венгров объявил Дракулу своим князем и помог ему одержать несколько крупных побед над соперниками, включая протурецки настроенных граждан Валахии. К сожалению для него, последний период его княжества продлился лишь несколько недель. Увидев силу грозного воеводы, османы отправили к нему крупное войско. По злой иронии, незадолго до этого Дракула распустил часть своей армии и сумел выставить против осман только четыре тысячи человек.

В конце этой долгой, безжалостной ночной сечи Дракула получил смертельное ранение. Убедившись в своей победе, османы отправились назад. Но Дракула отказался покидать мир людей. Ненависть к османам и вероломным правителям его собственного княжества заставила его снова подняться на ноги. Всю ночь Дракула жадно пил кровь умирающих, пока лучи восходящего солнца не опалили его лицо. Лишь в то мгновение Дракула понял, что во всех его несчастьях виновны отнюдь не предатели и не османы - а тот, кто позволил всему этому произойти. Осознав это, Дракула поднял глаза к небу и объявил своим врагом Господа Бога.

Это единственное, что демоны знают о легендарном воеводе. Другие части его биографии могут быть известны Сородичам, но и те расходятся во мнениях относительно тех или иных элементов его истории.



Хроники Тьмы

Вампиры отнеслись к осаде одновременно с ужасом и облегчением. С одной стороны, многие старейшины погибли в собственных убежищах. С другой, это освободило для

неонатов вакансии, которых в Константинополе не было уже много десятилетий.

Отверженные принимали в осаде самое непосредственное участие, пытаясь выбить легион Чистых, засевший в Константинополе. Теперь перед ними лежит целый город, в котором можно занять любую удобную территорию.

Маги со всего мира стекаются в новый османский город, надеясь первыми найти артефакты и гримуары погибших волшебников. К собственному удивлению, многие из них обнаруживают, что кто-то уже обчистил многие из магических библиотек и хранилищ. Но что ещё хуже, эти загадочные грабители явно знали, что за похищенными сокровищами явятся наследники Атлантиды: это понятно по трём словам, которые похитители оставляли в санктумах магов. Эти три слова гласят: “Эгис Кай Дору”.

Ещё до осады квашмалимы начали посещать **Созданных** в их видениях, призывая их отправиться в священный город Константинополь. Прибыв на место, Созданные видят только насилие и отчаяние. Зачем их сюда позвали?

Не избежали подобной участи и **Потерянные**. Незадолго до осады многие из них начали страдать от похожих кошмаров, в которых они видели, как в город приходит что-то опасное и чужеродное. Что это? Можно ли верить этим кошмарным видениям?

По всему городу смертные зажигают свечи. Боевые действия на улицах города открыли глазам **охотников** десятки Инфраструктур, и теперь они начинают новую ступень Бдения, стараясь понять, чья рука возвела эти грозные механизированные сооружения.

Скованные вынуждены разбираться не только с сотнями неупокоенных душ, но и с загадочным убийцей, который вырезает глаза у жертв. Говорят, его невозможно убить и он знает дорогу в загробный мир.

Среди религиозных паломников, тянущихся в Константинополь, есть и те, что прячут под туниками символы Скорпиона. Недавно кто-то распустил слухи о величайших реликвиях, спрятанных в катакомбах под городом. Только прибыв на место, **Восставшие** обнаруживают, что город принадлежит Пожирательнице и её каннибалам. Как Шуанхсен удалось заманить в ловушку целую толпу иремитов?



Малый судный день

В 1509 году Константинополь сотрясают мощные подземные толчки. Люди погибают тысячами. Сотни прибрежных домов, церквей и мечетей накрывает цунами. В Соборе Святой Софии обваливаются мусульманские фрески, за которыми видны христианские иконы. Вскоре религиозные фанатики по всей Европе начинают говорить о “Малом судном дне”, который показал, как разгневан падением святого города Господь Бог.

Демоны согласны с этим утверждением. Каким бы страшным ни показалось землетрясение смертным, куда худший урон оно нанесло демонам. Многие погибли на месте. Других забрали ангелы, которые целыми сонмами начали проникать в город через образовавшиеся трещины.

Султаны после Мехмеда

После Мехмеда город достался Селиму Свирепому, который запомнился гражданам как невероятно вспыльчивый и жестокий правитель. Современники вспоминают, что в городе появилось проклятие “Хоть бы ты стал визирем Селима”, указывающее на количество советников, казнённых этим султаном. По иронии судьбы, демоны *обожали* Селима, поскольку могли принимать форму одного визиря за другим и давать ему одни и те же советы от лица “разных” людей - даже если султан этих людей “убивал”.

Безусловно, золотым веком Стамбула стало правление Сулеймана Великолепного, которого славил как великого законодателя. В отличие от своих воинственных предшественников, Сулейман навёл порядок *внутри* империи, заметно улучшив жизнь её граждан.

Агентства и идеологии

Инквизиторы

По очевидным причинам, Инквизиторов в этот период волнует ровно один вопрос: зачем Творец покинул Константинополь? Мало кто из них верит, что это произошло случайно и что османскому завоевателю действительно удалось прогнать из города самого Бога.

Самой пессимистической точки зрения придерживаются **Циклисты**, которые полагают, что Бог-машина попросту ждёт, пока смертные власти расчистят дорогу для его новых культов. Возможно, всё войско Мехмеда было не более чем Инфраструктурой, предназначенной для ликвидации "ненужных" частей Византийской империи.

Синхронисты считают, что демоны переоценивают всезнание Бога-машины. Они полагают, что война застала Его врасплох и что Он отступил за пределы города, чтобы продумать дальнейшее поведение своих ангелов.

Враги с гордостью утверждают, что демоны стали такой угрозой для проектов Бога-машины в Константинополе, что Он не нашёл лучшего способа избавиться от них, кроме как нанести удар по всей византийской столице.

Эсхатологи опасаются, что слуги Машины сбежали из города, чтобы избежать великого катаклизма или пробуждения непобедимого врага - и возможно, теперь этот катаклизм предстоит пережить самим демонам.

Пленники верят, что Творец никуда не уходил. Он захотел провести эксперимент и посмотреть, как ведут себя демоны в условиях полной свободы от ангелов и Инфраструктур.

Отладчики

Большинство Отладчиков состоят в агентстве **Дезертиров**, попросту ждущих возвращения Бога-машины в город. Само собой, что им приходится особенно тщательно скрываться от других демонов, поскольку теперь тем даже не нужно отвлекаться на ангелов и других противников. Мало кто из Мятежных обитателей Стамбула упустит возможности уничтожить Отладчика, пытающегося вернуть Бога-машину в буквальный Ад на земле.

Искупители считают, что Творец болен или безумен. Для того чтобы вернуть ему разум, необходимо починить центральные Инфраструктуры, сокрытые где-то в глубинах Константинополя.

Спасители решили заслужить прощение Бога-машины, исполняя Его волю в отсутствие ангелов. Едва ли следует упоминать, что этим они заслужили беспредельную ненависть практически всего демонического населения Константинополя.

Диверсанты

Самые фанатичные среди Диверсантов принадлежат к течению **Кастелянов**, поклявшихся уничтожить даже то небольшое, что осталось в городе от операций Бога-машины. Своё название они получили благодаря мудрой тактике, основанной на проникновении в новый государственный аппарат. Если демону нужно что-либо решить на официальном уровне, ему достаточно обратиться к одному из Кастелянов.

Впрочем, не все Кастеляны едины в своих убеждениях. Недавно от них откололось небольшое течение **Всадников**, которые интересуются не столько гражданской, сколько военной политикой. Всадники надеются накопить достаточно власти в военных структурах, чтобы дать Богу-машине серьёзный отпор, как только Он попытается вернуться назад.

Другое течение Диверсантов именует себя **Дланиями**. В отсутствие своих обычных противников эти демоны следят за идеологической чистотой других падших ангелов.

Крестоносцы не хотят ограничиваться победой Мятежных в Константинополе. Они мечтают использовать город как штаб в глобальной войне с Творцом.

Искусители

Орлы - одни из немногих демонов, которые были не так уж рады итогам осады. Они появились в городе задолго до пришествия Мехмеда. Теперь, когда война лишила их культов, домов и политических званий, Орлам приходится строить свои финансовые и политические империи заново.

Адепты специализируются на торговле конкретными услугами. Один продаёт Прикрытия, другой конструирует гаджеты, третий возводит оплоты и так далее.

Посредники налаживают связи между “коренными” и “новыми” демонами, только-только прибывшими в завоеванный город. Их задача состоит в установлении тесных контактов между всеми агентствами Константинополя.

Архитекторы хотят возвести собственную глобальную Инфраструктуру, используя в этих целях Вторжения и несколько взломанных Инфраструктур в районе Большого базара.

Глава шестая:

Под кожей (1486 - 1502 гг. н.э.)

Demon: the Descent + Skinchangers

Там, где некогда стоял бесплодный остров, омытый солёными водами озера Тескоко, сегодня высится великий город Теночтитлан. В нескольких вёрстах от него, словно признавая своё поражение, раскинулись развалины старинного Теотиуакана, что означает “город богов”. Когда в эти земли пришли ацтеки, их глазам предстали сооружения, которые попросту не могли быть воздвигнуты человеческими руками. Впечатлённые этой божественной архитектурой, ацтеки решили основать в этих землях свой собственный город.

Вскоре после этого они наткнулись на сеть пещер и лавовых трубок, уводящих глубоко под землю. “Эти пещеры имеют большое значение”, - зашептали строители. - “Они ведут в Преисподнюю и даруют земле плодородие. Не станем в них заходить, но будем поклоняться им как священным вратам”.

Смертные не рискнули проверять, куда ведут эти естественные катакомбы. За них это сделали демоны. Спустившись вниз по дороге из застывшей лавы, они нашли под землёй Инфраструктуру столь ценную, что решили не уничтожать её, а подчинить своим целям. Они рассчитывали, что смогут сделать Инфраструктуру своего рода “заложницей”, гарантирующей невмешательство Бога-машины в дела Мятежных. Других больше интересовали иные, хотя и не менее ценные источники силы, погребённые под строящимся Теночтитланом. Так или иначе, демоны поняли, что у них появилась возможность воздвигнуть стены своего подземного Ада.

К сожалению, им предстояло умереть вместе с ним. Испания уже близко.

Тема:

Изменчивость

Многие явления, которые считались абсолютно статичными в жизни других государств, в культуре ацтеков приобретали неопределённый и даже изменчивый характер. Ацтек был и рыбаком, и ремесленником, и крестьянином, и иногда даже охотником - но при этом он обязательно был воином. Старые боги умирали и неожиданно возвращались в новых мифах. В тяжёлые времена жрецы выбирали одного смертного и объявляли его богом во плоти, после чего поклонялись ему целый год - прежде чем принести в жертву тому же богу, сущность которого он носил в себе.

Тема изменчивости хорошо сочетается с жизнью демонов и шкуродёров. Первые изменяют саму реальность, принимая обличья жрецов и правителей, чтобы повлиять на судьбу всей ацтекской цивилизации. Вторые сдирают кожу со своих жертв, а затем надевают их, превращаясь в сов, ягуаров, других людей и иногда даже сверхъестественных существ.

Атмосфера:

Диковинный мир

Ацтеки верили, что они живут в мире, который перестанет существовать, как только жрецы перестанут приносить людей в жертву солнцу. Когда им на глаза попадалась сова или ягуар, они знали, что это может быть не настоящий зверь, а всего лишь облик, принятый их жрецом. С точки зрения современного человека - и особенно человека, принадлежащего к другой культуре, - ацтеки воспринимали мир в чудаковатых и даже полубезумных красках. Другое дело, что для самих ацтеков куда безумнее казался мир, из которого прибыли конкистадоры.

Тельпочкалли: Что было раньше

Название *тельпочкалли* означает школу, в которой простым ацтекам рассказывали об истории и религии. Примечательно, что в такую школу ходили практически все жители империи. Это не делает ацтеков по-настоящему *образованными* людьми с современной точки зрения, однако мало какая цивилизация могла похвастаться тем, что в ней почти нет человека, который не получил максимально доступного обучения.

Вот краткая выжимка из того, что ацтеки рассказывали своим ученикам в тельпочкалли. До начала времён бог Ометеотль дал жизнь четырём Тецкалипокам, один из которых звался Кецалькоатль. Последний вступил в борьбу с кем-то из своих братьев, и в этой борьбе боги уничтожили мир. Хотя мир возродился, борьба двух богов продолжилась - и она возобновляется с каждой новой эпохой.

Сегодня люди живут в эпоху пятого солнца - и этот вариант мира тоже будет уничтожен двумя богами. Тем не менее, этот момент можно почти бессрочно откладывать, принося солнцу человеческие жертвы.

Мы мало что знаем о предыдущих мирах, но кое-что нам всё же известно. Первый мир жил при свете Ягуарова солнца, и населяли его гиганты. Когда Кецалькоатль и его враг Тецкалипока уничтожили Ягуарово солнце, гиганты узнали, что они смогут дожить до начала следующей эпохи, если примут обличья ягуаров. ТАК они и сделали, и когда мир родился во второй раз, в нём уже жили ягуары.

Во втором мире светило Ветряное солнце. В эту эпоху люди зажили так хорошо, что перестали уважать богов и забросили жертвоприношения. Разозлённый Тецкалипока превратил их в обезьян, однако Кецалькоатль, который создавал этих людей для второго мира, пришёл в ярость и напал на своего давнего врага. Так два бога снова уничтожили солнце, но теперь в третью эпоху перешли и ягуары, и обезьяны.

В третьем мире светило Дождливое солнце. В эту эпоху к битве двух божеств присоединился Тлалок, бог дождя. Схватка привела к тому, что весь мир опалило пламя, и выжили только те люди, которым удалось превратиться в птиц и взмыть в небеса. Птицы перешли в новый мир - вместе с обезьянами и ягуарами.

Четвёртый мир - мир Водяного солнца - уничтожило наводнение, пережить которое удалось только людям, превратившимся в рыб. Говорят, некоторые из этих рыб до сих пор живут в озере Тескоко, и если знать их язык, можно узнать от них о четвёртом мире.

Сегодня идёт пятая эпоха, и на небе светит Движущееся солнце. Никто не сомневается, что и этот мир однажды погибнет, и пережить конец света смогут лишь те, кому удастся принять чужое обличье. Пока что жрецы откладывают этот конец, задабривая Движущееся солнце человеческой кровью.

Повседневная жизнь

Ацтеки известны другим народам своим трудолюбием. Отцы рассказывают своим детям о тёмных периодах прошлого, когда они, или их отцы, или отцы их отцов оказывались на грани вымирания. Но их всегда спасало трудолюбие. С раннего детства ацтеки учатся заниматься самыми разными делами, от земледелия и охоты до жречества и рыбалки. Закончив одно дело, ацтек может сразу приняться за следующее.

Жили ацтеки семьями до двенадцати человек. Их общие дома, *адобы*, обычно состояли из четырёх помещений: спальни, кухни, святилища и обеденной комнаты. Рядом со многими адоби выстраивались маленькие сооружения с паровой ванной. Иногда в целях экономии в одном крупном доме жили сразу две небольшие семьи.

Начиная с девяти лет, детей принимали в школы. Если ребёнок был слишком занят, ему позволялось пойти в школу и в более позднем возрасте, но не позже пятнадцати (когда, строго говоря, он уже не считался ребёнком). Дети из благородных семей посещали отдельные школы, известные как *кальмеки*. Помимо истории и религии, там они узнавали основы правления.

Пища

Основной рацион ацтека состоял из разных бобов и кукурузы. На третьем месте стоял перец чили, который добавляли практически в каждое яство - для остроты или аромата. Перец считался настолько распространённой частью рациона, что некоторые виды поста заключались в *отказе* от потребления чили на протяжении нескольких недель.

Простолюдины ели помидоры, авокадо, тыквы, семена амаранта, мёд, вишню, рыбу и насекомых. Некоторые выращивали специальные водоросли. Опунция считалась десертом благодаря своей сочности.

Богатые питались практически так же, хотя слуги могли отбирать для них самую вкусную рыбу, самые сочные опунции и так далее.

Жречество

Верховными жрецами считались служители бога **Хуицилопочтли** и **Тлалока**, которых избирали на специальном голосовании. Часто эти места занимали представители знати, однако законы не запрещали выбирать верховных жрецов даже из воинов и ремесленников. Только этим жрецам разрешалось жениться.

Жертвоприношения проводили **огненные жрецы**. Под названием **тламатини** были известны жрецы-учителя, от которых ожидалась житейская мудрость и умение дать хороший совет в любой ситуации.

Знатоками магии считались **науатлин**, жрецы Великого Науалпилли - бога обмана и тёмных чар. Мало кто становился науатлин, поскольку люди боялись их из-за умения принимать обличья животных. С другой стороны, науатлин считались необходимыми из-за того, что именно за их верную службу боги посылали ацтекам дожди и заодно укрывали их от стихийных бедствий.

Тетоналмакани изучали истинные имена всего сущего. Ацтекам они заменяли врачей, хотя считалось, что они устраняют болезни и затягивают раны не столько благодаря травам, сколько благодаря знанию имён своих пациентов. Опытный жрец тетоналмакани мог "вспомнить" истинное имя раненого или больного и восстановить те части, которые повредила рана или болезнь. Равным образом, некоторые из тетоналмакани ценились за своё умение проклинать истинные имена преступников.

Женщины могли служить только жрицами **чихуатламакацку**, которые обучали девочек хозяйству и заодно показывали им, как проводить ритуалы плодородия (хотя стоит заметить, что женщинам никогда не позволялось участвовать в жертвоприношениях).

Цветочные войны

Известные под народным названием *кочияойотль*, цветочные войны представляли собой ритуальные войны, которые проходили между городами в целях захвата заложников. Победители забирали всех выживших бойцов из проигравшей армии и приносили их в жертву на ступенях своих пирамид.

Подробнее цветочные войны описаны в книге **Shadows of Mexico**.

Торговля

Выстроенный посреди солёного озера, Теночтитлан выживал не столько за счёт сельского хозяйства, сколько за счёт торговли. В конечном счёте, трудно прокормить двести тысяч человек без регулярных поставок пищи снаружи.

Огромный рынок Теночтитлана, *тлателолько*, считается самым крупным рынком во всей Америке. Каждый день его посещает не менее двадцати тысяч человек. Разумеется, не вся

торговля проходит в самом Теночтитлане. Существуют и странствующие торговцы, **почтека**, которые торгуют в завоёванных землях и тайне собирают информацию о потенциальных врагах.

Впрочем, несостоящим шпионажем занимаются **науалоцтомека** - торговцы, сливающиеся с населением других городов и притворяющиеся их коренными жителями.

Самыми богатыми из бродячих торговцев считаются **тлальтланиме** - работоторговцы, которые часто работают со жрецами, поскольку многих рабов покупают специально для жертвоприношения.

Воины-орлы

Эти воины, называющие себя **куакуаухтин**, представляют собой нечто вроде элитной касты или благородного ордена. Для того чтобы стать Воином-орлом, ацтеку необходимо захватить не меньше десяти ценных пленников, провести 13 дней на вражеской территории и сразить орла броском метательного копья, **атлатля**.

Мало кто знает (хотя некоторые и подозревают!), что лучшие куакуаухтин способны и сами превращаться в орлов. В отличие от большинства шкуродёров, убивающих своих жертв, эти воины просто ловят орла, разрезают себе руку и наносят аналогичный порез на тело птицы, после чего прикладывают порезы один к другому. После этого они отпускают орла, обретая способность принимать его облик в ближайшие 260 дней.

Воины-ягуары

Оцеломехи, то есть Воины-ягуары, представляют собой вторую элитную касту бойцов. Обычно их меньше, чем куакуаухтин, что Воины-ягуары гордо приписывают трудности вступления в их ряды. Для того чтобы стать таким воином, ацтек должен захватить 13 достойных противников и совершить ещё 20 подвигов.

Хотя после этого воина и признают оцеломехом, старшие члены касты сообщают ему, что они ещё не достиг истинного могущества. Самыми сильными воинами считаются *настоящие* Воины-ягуары, о которых большинству других ацтеков попросту неизвестно. Стать таким воином можно лишь победив ягуара безо всякого оружия. Кроме того, воину рассказывают о том, что некоторые жители прошлых миров - например, гиганты первого мира - всё ещё обитают в лесах вокруг Теночтитлана. Если ацтек одолеет такое создание, его примут в тайную клику истинных воинов даже без требования побеждать ягуара.

Пройдя одно из таких испытаний, воин доказывает свою ценность. В этом случае ему рассказывают, где хранится фигурка ягуара, которая позволяет членам касты превращаться в этих грозных хищников. Окропив фигурку своей кровью, воин обретает возможность превращаться в ягуара в ближайшие 260 дней.

Чихуауатлакта

Хотя и нельзя сказать, что ацтеки угнетают женщин, они не допускают их к проведению самых ответственных ритуалов и управлению государством. Некоторые женщины решают этот вопрос кардинальным путём, сдирая кожу с пленных мужчин и принимая их облик. По очевидным причинам чихуауатлакта скрывают факт своего существования и стараются даже как можно реже встречаться друг с другом, чтобы в случае поимки одной из них никто не смог бы выпытать из ведьмы сведения о личности других чихуауатлакта.

Люди первого солнца и другие криптиды

Гиганты не помнят, как они пережили уже четыре конца света. Их осталось совсем немного, однако ацтеки всё ещё могут встретить их в горах или лесах империи. Гиганты живут простой мирной жизнью, хотя время от времени они вынуждены ловить путников и приносить их в жертву солнцу. Они как никто другой понимают, что произойдёт, если перестать чествовать своих богов.

Физически люди первого солнца напоминают обычных смертных, однако их Размер

достигает 8 и более пунктов. Подобных значений вполне могут достигать и Физические Атрибуты этих созданий (не стесняйтесь приписывать им Силу, Ловкость и Выносливость 6-8 уровня).

Хотя в легендах ацтеков и говорится, что люди первого солнца превратились в ягуаров, в действительности ягуары практически уничтожили их. Они до сих пор боятся этих животных, а с игровой точки зрения получают от них аггравированный урон.

Стоит заметить, что леса Ацтекской империи полны и других пережитков "прошлых миров" - от разумных обезьян и человекоподобных рыб, в которых превратились люди прошлых эпох, до ядовитых агав, маскирующихся под другие растения в целях отравления путников.

Инфраструктуры

Хуэй цомпантли

Цомпантли называется стойка, на полках которой разложены человеческие черепа. Хуэй цомпантли, что приблизительно переводится как "Великая стена черепов", расположена рядом с жертвенной пирамидой и способна вместить до шестидесяти тысяч свидетельств об успешно проведенных цветочных войнах. Однако никто не задаётся вопросом, куда из этих черепов делся *мозг*.

Тип: Логистическая

Задача: Скорпионы, живущие рядом с Инфраструктурой, выедают из отрубленных голов мозг и передают его частицы другим животным. Эта операция превращает обычного зверя в анимеру - животное, наделённое подобием человеческого сознания. Анимеры служат шпионами Бога-машины и иногда собирают данные для новых Прикрытий.

Охрана: Всё ацтекское жречество, считающее Хуэй цомпантли великой святыней.

Стержень: Убийство скорпионов заставит Инфраструктуру прервать работу. Замена скорпионов на других насекомых может взломать Хуэй цомпантли и заставить её работать на демонов.

Теотихуакан

Под знаменитой Пирамидой солнца располагается тайная комната, которую не способны увидеть простые смертные. Внутри неё лежат тринадцать черепов, ждущие произнесения определённых слов. Тот, кто произносит один из тринадцати паролей, переносится в совершенно другое место: Африку, Азию, Европу или даже более отдалённую область.

Тип: Логистическая

Задача: Помогать служителям Бога-машины мгновенно пересекать расстояние между континентами.

Охрана: Эту комнату построили почти полтора тысячелетия назад. Какой бы охраной её ни наделили в сотом году нашей эры, сегодня её уже никто не охраняет. Другое дело, что смертные попросту не способны воспринимать эту комнату своими органами чувств.

Стержень: В недрах Пирамиды солнца можно найти деревянный контейнер в виде трубы, закрытой с обеих сторон. Контейнер заполнен водой, в которой плавает один-единственный тунец. Осушение контейнера уничтожит Инфраструктуру, замена тунца другой рыбой - взломает её.

Континент 02 Фабрика 995

Глубоко в джунглях Оаксаки располагается тайное логово первых людей. Их здесь около дюжины, и они понятия не имеют, что охраняют Инфраструктуру Бога-машины. В дальней части их подземного поселения стоит металлическая дверь, которую скрывает магическая энергия Маскировочной инфраструктуры.

За дверью расположена лаборатория, которую современный человек назвал бы типичной для *своего* века. В огромных стеклянных колбах лаборатории хранятся животные, люди и другие, неизвестные науки создания. Время от времени ангел по имени Похититель приводит сюда нового путника или зверя. Он погружает его в колбу и постепенно изменяет его организм. Некоторых жертв умерщвляют, но некоторых отпускают, хотя многие из последних оказываются столь травмированы своим заточением, что уже никогда не возвращаются в родные края.

Тип: Логистическая

Задача: Создавать гибриды из сотен живых существ, встречающихся в Мезоамерике.

Охрана: отсутствует, не считая ангела и гигантов, которые могут встать (но могут и не встать) на пути у незваных гостей.

Стержень: Кабели, свисающие с потолка лаборатории подобно виноградным лозам, составляют невероятно сложный узор. Изучив этот узор, демон может найти единственную точку, не совпадающую с общей моделью. Выдернув кабель в этой точке, он заставит

Инфраструктуру остановить работу.

Обсидиановый катопсис

Это растение, известное современным учёным как *Catopsis berteroniana*, практически не отличается от своих обычных аналогов - если не считать двух фактов. Первый заключается в том, что этот катопсис целиком состоит из обсидиана. Другой заключается в том, что попадание всего капли крови на корни катопсиса заставляют его ожить и выпустить из своих пор целый рой комаров-убийц. У комаров лишь одна задача: высосать кровь из ближайших жертв и передать её катопсису.

Тип: Очистительная

Задача: Накапливать споры для создания новых катопсисов.

Охрана: Комары-убийцы.

Стержень: Если прикрепить к этой Инфраструктуре магнит, она перестанет функционировать и превратится в самый обычный *растительный* катопсис.

Теночтитланский акведук

Никто не знает, в чём заключалась первоначальная цель этой Инфраструктуры, однако давным-давно демон по имени Чипахуа подчинил её своей воле. Дело в том, что для работы акведука служи Бога-машины должны были время от времени бросать в наполняющую его воду по несколько детских слезинок. Чипахуа вместо этого помочился в акведук и полностью изменил принцип его работы. Теперь ровно в 2:21 ночи акведук наделяет ближайших демонов двумя очками Эфира.

Тип: Взломанная

Задача: Продуцировать Эфир для Мятежных.

Охрана: Обычные воины и другие жители Теночтитлана. Акведук важен для города, и любой, кто подолгу ошивается возле него, неизбежно привлекает внимание стражи.

Стержень: Под акведуком расположена нефритовая фигурка в виде лягушки. Отодвинув её больше чем на 10 футов в сторону, демон снова изменит функцию Инфраструктуры.

Новые Преимущества

Выведение из строя (Стиль, от • до •••)

Требования: Сила ••, Холодное оружие ••

Ломание веток (•): Штраф за прицельные атаки падает на -2 пункта.

Песок на ветру (••): В случае успешной атаки ближнего боя вы можете вложить очко Воли и сбить противника с ног, тотчас же встав на место, которое он занимал.

Наказание лежачей собаки (•••): Когда противник пытается встать на ноги рядом с вами, вы можете вложить очко Воли и нанести удар вне своей очереди. Помимо урона, это помешает ему подняться.

Подчинение (•)

Требование: Холодное оружие ••

Эффект: Вкладывая по очку Воли за каждую атаку, вы можете наносить тупой урон вместо летального.

Звериная речь (• или ••)

Эффект: На первом уровне вы получаете +3 дайса к общению с определённым видом животных. На втором вы способны буквально *говорить* на их языке.

Шкуродёр (•••+, особенности)

Требования: Знание животных •, Оккультизм ••

Эффект: Вы способны превращаться в своих жертв после того, как позаимствуете часть их крови или сдерёте с них шкуру - специфика и жестокость подобного ритуала зависит от каждого конкретного шкуродёра. Учтите, что хотя большинство шкуродёров работают с животными, некоторые превращаются в других людей или даже редкие виды оккультных существ, включая материализовавшихся призраков.

Срок, на который содрванная кожа (или иной биологический элемент) позволяет вам изменять свой облик, зависит от вложения очков Воли.

- Если вы не вкладываете очков Воли, в животное вы можете превратиться всего один раз примерно в пределах суток.

- Очко Воли продлевает этот срок до недели.
- Месяц требует двух очков Воли.
- Три очка Воли позволяют изменять облик в течение года
- Понижение самого значения Воли на единицу делает шкуру *вечной*.

Превращение занимает раунд и заменяет Физические Атрибуты (и Размер) персонажа аналогичными характеристиками его жертвы. Кроме того, он получает особый Порок: *Звероподобный*. Это означает, что один раз за главу персонаж может получить очко Воли, следуя нормам поведения *животного*, а не человека.

Всё вышеописанное требует трёх очков Преимущества. Тем не менее, вкладывая дополнительные очки, персонаж может приобрести и новые свойства.

Речь животного (• или ••): Первый уровень позволяет общаться с животными только в зверином обличье, второй - даже в человеческом.

Снаряжение (•• или •••): Второуровневый вариант этого Преимущества позволяет трансформировать вместе с телом и одежду. Третий уровень распространяет этот эффект и на другие пожитки вроде оружия и снаряжения.

Запас Эссенции (от • до ••••): Запас Эссенции равен очкам этого Преимущества. Персонаж может тратить по одному очку Эссенции за раунд. Для восстановления этого запаса персонаж должен погрузиться в медитацию и вложить по три очка Воли за каждый пункт Эссенции.

Гибридная форма (•• или ••••): Персонаж может совмещать части своего настоящего облика и звериной формы. Он получает наивысшую Силу +1 и Размер, на +1 уровень превышающий человеческий. На втором уровне преимущества персонаж может принимать

только гибридную форму. На четвёртом - и её, и стандартный облик животного.

Обновляемая кожа (•): Вместо того чтобы охотиться за новой шкурой, персонаж может просто вложить дополнительные очки Воли в соответствии с правилами, приведёнными выше.

Стойкая кожа (от • до •••••): Если персонаж приобретает форму маленького животного (обладающего пониженной Выносливостью и Размером, а значит -и Здоровьем), каждое очко этого Препимущества добавляет ему по очку Здоровья до максимума, равного естественному запасу Здоровья протагониста.

Силы духов (•+): Принимая обличье материализовавшегося духа, персонаж получает и его Влияния, Манифестации или Нумина: по очку за каждый пункт этого Препимущества.

Сильные инстинкты (•): Защита персонажа рассчитывается по *наивысшему* значению Атрибутов.

Мгновенная трансформация (•): Персонаж может менять обличье с любой скоростью.

Странный язык (•): Персонаж может говорить на человеческом языке в любом обличье.

Два тела (••): Раны, полученный протагонистов в одной форме, не переносятся на другую.

Недостаток (общий для всего Препимущества): В теле животного персонаж не проходит проверок Рассудка. Тем не менее, когда он возвращает себе человеческий облик, он проходит их разом, получая штраф -1.



Всего лишь Препимущество?

С извинениями сообщаем, что у нас просто не было достаточно места в этой книге, чтобы перенести все правила превращения шкуродёров из книги **Skinchangers** во Вторую редакцию. Поэтому мы заменили целую расу протагонистов на обладателей вышеописанного Препимущества.



Воины-ягуары или орлы как тайный культ

- Новички получают Специализацию *Обман* на Эмпатии.
- Статус в жречестве • уровня
- Персонаж получает доступ к Препимуществу *Шкуродёр*.
- Бесплатный уровень Знания животных.
- Персонаж приобретает второй вариант Препимущества *Шкуродёр*, связанный с любым другим видом животного.

Тайный культ Хуицилопочтли

Это Препимущество получают избранные представители высшего жреческого сословия, служащего богу Хуицилопочтли.

- Специализация *Циклы* на Расследовании.
- Союзники в жречестве • уровня
- Мистическое чутьё на Бога-машину или два очка Сверхъестественных Препиместв.
- Чутьё на знамения.
- Персонаж может уходить из мира в загадочную антиреальность, существующую вне пространства и времени. Фактически он получает аналог *оплота*, которым обладают многие демоны. Для этого ему достаточно вложить очко Воли (по одному за час, если он остаётся в оплоте дольше шестидесяти минут). За каждое дополнительное очко Воли он может взять с собой до трёх спутников.



Хроники Тьмы

Ацтекские **маги** часто занимали высокие должностные позиции, притворяясь - или даже искренне считая себя - жрецами великих богов. **Скованные** тоже принимали активное участие в жертвоприношениях и порой изгоняли призраков, недовольных своей кончиной. **Оборотни** скрывают своё существование так же, как тайные культы Воинов-ягуаров и Воинов-орлов, иногда даже смешиваясь с ними. По неизвестным причинам жрецы узаконивают охоту на оборотней, назначая награду за их шкуры.

Вампиры регулярно питаются кровью жертв и живут поблизости от пирамид. Тем не менее, жрецы науатлин делают всё, чтобы истребить в своих землях чудовищ, которых бог Солнца изгнал во тьму.

Подменыши встречаются редко, а потому, как правило, даже не формируют фригольдов. В самых крупных городах действуют Дворы направлений или пара Сезонных дворов, посвящённых засухе и дождю.

Как и буквальные охотники, добывающие провизию в смертоносных джунглях, **последователи Бдения** редко проживают по-настоящему долго. Тем не менее, некоторым удаётся объединиться в полноценные содружества или даже войти в легенды. Как ни удивительно, многие из охотников идут по следу **Хищников**, рыщущих по всей империи.

Прометиды и **мумии** встречаются в джунглях Мезоамерики чрезвычайно редко. Последние появились здесь во многом благодаря Инфраструктуре, ведущей в Теотиуакан из Зимбабве: в империи Мутапа как раз назревает война с Португалией, и многие Восставшие стараются сбежать от неё подальше.



Глава седьмая:

Реквием по Регине (1593 г. н.э.)

Vampire: the Requiem + Changeling: the Lost

Елизавета правит уже больше тридцати лет, и она давно не та влюблённая девушка, которой её порой изображают в народе. Этот павлин, Роберт Дадли, наконец-то покинул нашу грешную землю, так и не перестав верить, что однажды добьётся руки королевы. Елизавета обретает полную власть над Англией, и бывший разгул коррупции неожиданно начинает спадать. Мало кто чувствует это так остро, как Проклятые.

Тема и атмосфера

Темой этого периода становятся *разногласия*. Мир стремительно меняется, и бывшие союзники начинают видеть друг в друге соперников, если даже не злейших врагов.

Атмосферу можно выразить формулировкой *Кто-то наблюдает*. Каждый день - и каждую ночь - случается что-нибудь важное. Англия просто не может перестать наблюдать за своими жителями. Если вы что-нибудь сделали, знайте, что вас вполне могли видеть.

Что было раньше

Жизнь на берегах Туманного Альбиона никогда не была спокойной. Войны, стихийные бедствия и эпидемии преследовали Британию ещё с времён, предшествующих римскому вторжению. И хотя несколько веков назад Англия начала воспринимать себя как единая нация, время от времени лорды и даже крупные землевладельцы вспоминали события старины, прославленные в легендах, и начинали считать себя королями своих земель. Особенно ярко это проявилось в войну Ланкастеров с Йорками, позже ставшую известной как Война алой и белой розы.

С началом шестнадцатого столетия на английский престол взошла кровавая королева Мэри, запомнившаяся своим подданным массовыми сожжениями неугодных ей лиц, которых она удобно объявляла еретиками.

Правление Елизаветы не лишено недостатков, однако оно выступает на ярком контрасте именно с кровавым владычеством королевы Мэри. В отличие от предшественницы, Елизавета старается не причинять вреда тем, чья вина не доказана, а торговля, ремесленничество и искусство в годы её правления процветает как никогда. Более того, именно она начала первые колонизаторские экспедиции в Америку. Название штата Виргиния (которое изначально планировалось распространить и на многие другие штаты Америки) посвящено именно ей: легендарной "невинной королеве".

Подробнее об истории Великобритании можно прочитать в книге **Shadows of the UK**.



Лондонский тауэр

Белую башню построили ещё в 1078 году одновременно в качестве крепости и символа английского величия. По иронии судьбы, сегодня её используют как тюрьму. Говорят, заключённые часто сходят с ума в её камерах - и некоторых даже находят убитыми при загадочных обстоятельствах. Сами заключённые, вышедшие из Тауэра, иногда рассказывают о шёпоте, то и дело раздающемся в коридорах темницы. Правда ли это? Что если Белую башню населяют души умерших людей? Что если она представляет угрозу для всего Лондона?



Лондон сегодня

В период между 1587 и 1593 гг. Лондон представляет собой огромный космополитический город с численностью населения свыше двухсот тысяч человек. Поскольку в него стекаются настоящие массы торговцев, монахов и путешественников, вампиры могут насладиться редкой возможностью питаться буквально из ночи в ночь, не рискуя привлечь слишком много внимания.

Расцвет английской эстетики приводит к распространению художественных галерей и салонов, предназначенных специально для Проклятых. Разумеется, никуда не ушли и более грубые развлечения вроде петушиных боёв. Некоторые из Сородичей используют вместо обычных животных собственных гулей - из числа смертных или зверей. С годами аппетиты толпы растут, а потому теперь уже вопрос времени, когда кто-нибудь из вампиров попробует сделать гуля из медведя или другого крупного хищника.

Несмотря на художественное и политическое процветание, хватает и новых проблем, о которых вампиры не слышали в прежние десятилетия. В 1593 году Парламент издаёт закон, позволяющий арестовывать всех, кто не посещает церковь хотя бы раз в месяц. Далеко не всем Проклятым удаётся это проделать, а потому многие вынуждены подкупать знакомых юристов и даже церковнослужителей.

Ковенанты

Ниже приведена лишь та информация, которая изменяет или дополняет сведения из переводов **Vampire: the Requiem** и **Dark Eras Companion**.

Висельный столб

Висельный столб был подробно описан в книге **Dark Eras Companion**. Ниже приведена информация только о его фракциях, исторически именуемых сектами.

Лисы представляют собой полулегендарную группу вампиров, охотящихся на самоуверенных кочевников, пытающихся путешествовать самостоятельно вместо того чтобы оплатить услуги Висельного столба.

Воробьи готовят условия для прибытия очередного клиента, обеспечивая его убежищем и общими сведениями о незнакомом домене. Воробьи часто налаживают политические связи с Инвиктус и Вейхан Кинн.

Гончие выполняют основную работу ковенанта, делая всё, что необходимо для безопасности и комфорта клиентов.

Преимущество:

Посланник (от • до •••••)

Требование: Статус в ковенанте •

Эффект: Прежде всего, персонажа практически невозможно выследить за городом (в худшем случае Рассказчик назначает проверку подходящих способностей или Навыков). Во-вторых, когда персонаж прибывает в другой домен, он получает +1 дайс к одной Социальной проверке, направленной на взаимодействие с одним вампиром или ковенантом, обитающим в этом городе (с повествовательной точки зрения считайте, что персонаж подносит этому вампиру дар или использует информацию, которую он некогда подслушал об этом ковенанте). В-третьих, один раз за историю вы можете использовать половину значения этого Преимущества (с округлением вверх) в качестве Союзников или Контактов в другом домене.

Секты Инвиктус

Новая Камарилья пытается установить связи с другими членами Инвиктус по всей Европе в надежде создать глобальную организацию Первой знати.

Канес Пугнакес, или *Боевые псы*, карают всех, кто перешёл дорогу английским Инвиктус.

Клаусо Остио, или *Закрытый рот*, проникают в правительственный аппарат, чтобы

править доменом руками смертных. Название секты происходит от поговорки "Закрытый рот - открытый карман" (что служит намёком на продажность чиновничьего аппарата).

Секты Ланцеа эт Санктум

Хранители мира ведут себя как добропорядочные христианские священники и монахи. Они избегают агрессивной тактики своих соратников, сосредотачиваясь на саморазвитии и дисциплине.

Хранители пламени следуют правилу "Убивайте всех - Господь узнает своих". Не в последнюю очередь секта была создана для устранения результатов *Детского крестового похода*.

Первое искушение испытывает смертных и даже других Сородичей, соблазняя их властью, деньгами и другими мирскими благами, чтобы узнать, смогут ли они устоять перед искушением.

Вейхан Кинн

Вейхан Кинн, что переводится приблизительно как *Лесные ведьмы*, занимается налаживанием связей с другими крупными игроками Британии. Хотя иногда под "крупными игроками" подразумеваются смертные политики и вампиры Инвиктус, куда чаще представители ковенанта заключают союзы с другими порождениями тьмы - будь это чернокнижники, демоны или ещё более удивительные создания ночи.

Единственной крупной сектой этого ковенанта считается **Дигол Кепен** - *Хранители секретов*. Дигол Кепен занимаются тем же, чем и другие представители ковенанта, однако вместо мирных переговоров они полагаются на шантаж и угрозы.

Преимущество:

Запретная сделка (от • до •••••)

Требование: Статус в ковенанте •

Выберите по одной фракции сверхъестественных существ за каждый уровень этого Преимущества. Это может быть что-нибудь общее наподобие *оборотней*, но если хроника тесно связана с целой мистической расой, Рассказчик вправе потребовать от вас конкретизации своих союзов (например: *Костяные тени*).

Время от времени вы можете запрашивать от этих существ поддержку - разумеется, взамен на согласие помогать в ответ им самим. Рассказчик определяет сложность вашей просьбы по шкале от 1 до 7 (где 1 соответствует простейшей задаче, которую можно решить на месте, 3-4 грозят союзнику протагониста социальным ostracismом или вредом здоровью, а 7 предполагает неизбежную гибель нескольких союзников).



Хроники Тьмы

В последние десятилетия **Отверженные** вели отчаянную войну с Чистыми. Теперь, после нескольких крупных побед, они наконец возвращаются в родные города, чтобы начать жизнь в своё удовольствие.

Пробуждённые всё ещё помнят чистки, устроенные кровавой королевой Мэри, и всеми силами избегают чужого внимания.

Прометиды вынуждены избегать Лондона из-за необычайно территориальной и негостеприимной своры, живущей в английской столице и почему-то считающей других Созданных своими врагами.

Встречаются на туманных улицах Лондона и **охотники**. Некоторым из них суждено пережить десятки столкновений с чудовищами и образовать содружество Долгой ночи.

Есть чем заняться и **Скованным**. Неизвестная сущность, известная как "Добрая матушка", десятками поедает призраков с непонятной целью.

Мумии, прибывшие в Лондон вместе с другими чужеземцами, с удивлением узнают, что в

катакомбах под городом спит целый мерет Восставших, попавших сюда ещё несколько тысячелетий назад.

Машина выстраивает обширную сеть Инфраструктур, затрагивающую не только Англию, но и некоторые французские города. **Демоны** начинают шептаться о крупном проекте, который должен прогнать всех падших ангелов из Европы. Некоторые пытаются сбежать в Новый Свет, надеясь, что Бог-машина ещё не успел туда добраться.



Дворы Роз

Британия всегда была близка к царству Фей. В некоторых местах земной мир настолько близок Аркадии, что Феи способны переходить из одного мира в другой практически напрямую, делая по Чаще всего несколько шагов. Не стоит и говорить, что Потерянные всеми силами избегают подобных мест.

Гражданская война между домами Платагенетов, известная как Война алой и белой розы, отразилась и на подменышах. Разделение смертных на две основные армии повлекло за собой и раскол во фригольдах по всей Англии. Вскоре среди подменышей зародились Дворы Крови и Снега, первый из которых поддерживал Ланкастеров, а второй - Йорков. Их появление повлекло за собой и зарождение третьего, нейтрального Двора пепла, который настаивал на максимальном пренебрежении смертной политикой и необходимости обороняться от Охотников, посланных Феями в земной мир.

А затем появился Человек в сером - загадочный всадник, охотящийся на подменышей. Несмотря на то, что он нападал на представителей всех Дворов, отсутствие явного сообщения и доверия между разными сторонами конфликта привело к тому, что каждый Двор обвинял остальных в сотрудничестве с Человеком в сером. Даже сегодня никто не знает, кем на самом деле был этот "человек", хотя вероятнее всего, что он был послан Феями из Аркадии.

Двор крови

Двор крови, или Двор радости, воплощает идеалы смертного нобилитета. Правит ими Королева, которая выбирает советников из каждой внутренней фракции своего Двора. Среди основных фракций особого упоминания заслуживает **Гильдия мастеров**, отвечающая за накопление богатств как земного, так и мистического характера, и **Золотые рыцари**, карающие врагов Королевы. Третьей известной фракцией считается **Джойу** ("Весёлые" в переводе с французского) - музыканты, поэты и дипломаты Двора.

Кровавая мантия

- Преимущество *Область знаний*.
- Персонаж получает очко Гоблинской клятвы (Кровь).
- В любых *формальных* и *небоевых* состязаниях (вроде конкурса поэтических талантов) персонаж получает +2 дополнительных дайса.
- Герой получает Преимущество *Личный подход*.
- Преимущество *Вдохновитель*.

Договор с вдохновением (от • до •••••)

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Манипулирование + Экспрессия + Вирд против Решительности + Вирда

Действие: продолжительное, всего нужно набрать от 5 до 20 успехов, делая по броску за раунд

Произнося речь, читая стихи или играя на музыкальном инструменте, персонаж накладывает на окружающих то или иное Состояние (по выбору игроку и/или Рассказчика).

- **Согбенные:** Исключительный успех начинается с трёх обычных вместо пяти.
- **Светлейшие:** +3 дайса к импровизированному выступлению.

- **Звери:** Договор влияет даже на животных.

Лазейка: Подменыш не собирается налагать Состояние, а просто развлекает и воодушевляет аудиторию.

Двор снега

Двор снега, или Двор решительности, старается обеспечить стабильную жизнь во фригольде - а по возможности, и во всей Англии. Правление королевы Елизавета частично сделало за них первый шаг. Теперь задача подменышей не позволить Англии снова погрузиться в огни гражданской войны.

Правят двором **Альдерсмены**, отдалённо напоминающие "Парламент подменышей". **Верующие** берут на себя бразды религиозной власти. **Дозорные** обеспечивают выживание других членов Двора, изучая Чашу и её обитателей.

Снежная мантия

- Очко Союзников.
- Персонаж получает очко Гоблинской клятвы (Снег).
- Преимущество *Неукротимость*.
- Герой получает Преимущество *Личный подход*.
- Значение Воли вырастает на +1 уровень.

Договор с защитой (от • до •••••)

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Решительность + Оккультизм + Вирд против суммы успехов, полученных врагом при обращении к своему Договору.

Первый уровень Договора позволяет подменышу заблокировать действие *чужого* Договора. Каждый дополнительный успех даёт другое преимущество по выбору игрока.

Экзорцизм: Персонаж может изгонять эфемерных существ.

Оберег: Способность влияет даже на другие мистические силы вроде Дисциплин или Трансмутаций.

Рассеивание: Эффект этой способности распространяется на все магические силы, задействованные в радиусе 10 ярдов за каждый уровень Вирда.

- **Светлейшие:** Исключительный успех начинается с трёх обычных.
- **Огры:** Враги впадают в Состояние *Испуга*.
- **Элементали:** +3 дайса при обращении к этому Договору в локации, в которой присутствует ключевой элемент протагониста.

Лазейка: Персонаж действует по закону, известному и его противнику (например, выступая против преступника, официально изгнанного с территории Двора).

Двор пепла

Двор пепла, или Двор надежды, сосредоточен на простом выживании. Его основная фракция, **Серые волки**, ищет союзников среди других оккультных существ (включая Вейхан Кинн). **Сестринство** изучает древние ведьмовские ритуалы и заклинания. **Приговорённые** совершают преступления против других подменышей. Последние обязуются никогда не вредить самому Двору пепла и потому пользуются у членов Двора достаточно тёплым приёмом.

Пепельная мантия

- Окружающие получают штраф -1 при попытках распознать персонажа, если он намеренно избегает чужого внимания.
- Персонаж получает очко Гоблинской клятвы (Пепел).
- Эффект снова-девятка при проверках Кражи.
- Герой получает Преимущество *Личный подход*.

..... Преимущество Анонимность ... уровня.

Договор с воздухом и тьмой (от • до)

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Интеллект + Ремесло + Вирд (против Сообразительности + Вирда, если жертва имеет причины сомневаться в реальности увиденного)

Одного успеха достаточно, чтобы создать иллюзию неподвижного предмета Размером не больше 5. Каждый дополнительный успех позволяет выбрать ещё один эффект:

- Иллюзии животных и даже людей.
- Иллюзия передвигающегося объекта.
- Вместо того чтобы создать иллюзорный объект, подменыш изменяет внешность реально существующего предмета.
- Размер иллюзорного предмета может равняться 5 + Вирду подменыша.
- Жертвы могут передвигать иллюзорный объект и даже "пользоваться" им, хотя они и не способны повлиять с его помощью на окружающий мир или самих себя (например, иллюзорный хлеб может даже обладать приятным вкусом, однако он не даст жертве ни малейшего насыщения).

Действие Договора оканчивается после одной сцены или - в случае исключительного успеха - при ближайшем рассвете.

• **Мороки:** +3 к созданию иллюзий в целях самозащиты. Кроме того, Морокам открывается дополнительная лазейка: они не тратят Чар, когда обращаются к этому Договору в темноте.

• **Элементали:** При создании неживых иллюзорных предметов исключительный успех начинается с трёх обычных вместо пяти.

• **Огры:** +3 к созданию устрашающих иллюзий.

Лазейка: Подменыш обращается к Договору в пределах своего дома.

Глава восьмая:

Опавшие лепестки (1640 - 1660 гг. н.э.)

Hunter: the Vigil

Эта глава посвящена непродолжительному правлению Сёгуната Токугава в японском городе Эдо, ныне известном как Токио. Несмотря на многие достижения Сёгуната, его владычество было отмечено множеством локальных конфликтов. И если смертные видели в этих конфликтах всего лишь печальные отголоски старинных войн, охотники знали, что за доброй половиной из них стоят чудовища, носящие человеческие обличья, словно одежду.



Ниппон, Нихон и Япония

Малоизвестный факт заключается в том, что слово Япония представляет собой экзоним - то есть имя, данное народу его соседями. Исторически японцы называли свою страну Ниппон. В более современные годы они используют одновременно термины Нихон и Япония.



Тема

Центральной темой этой главы служит *смена сезонов*. Наступление нового времени года ставит точку в истории предыдущего - но даёт возможность для зарождения новых ростков. Охотники видят себя агентами этих новых сезонов. Они знают, что война с чудовищами не может не отражаться на жизни других людей - однако взамен человечество получает возможность жить новой, свободной жизнью.

Другая тема Опавших лепестков созвучна традиционным японским принципам. Каждый должен исполнять свой *долг*. Иногда это требует от человека самопожертвования - вплоть до принятия своей неизбежной гибели, - однако долг ценен именно потому, что позволяет человеку сделать свою жизнь частью чего-то большего.

Атмосфера

Изолированность японской культуры, религиозный фанатизм, внутренние конфликты - всё это хорошо отражает атмосферу эпохи. Тем не менее, ярче всего эмоциональный окрас этого периода проступает в *желании*. Каждый хочет достичь чего-то большего - и впервые за долгие десятилетия такая возможность появляется у абсолютного большинства людей. Любой персонаж, встреченный игроками в историях об эпохе Токугава, должен к чему-то стремиться. Он должен верить, что вереди его ждёт что-то важное, что-то лучшее, что-то желанное.

Обычаи и культура

Население города Эдо перевалило за несколько сотен человек. Пройдёт ещё несколько десятилетий, и оно достигнет миллиона - почти неслыханной плотности населения для исторического мегаполиса. Даже с визуальной точки зрения Эдо напоминает кипящий котёл, в котором жизнь не перестаёт бить ключом ни днём, ни глубокой ночью.

Основной философией Эдо считается неоконфуцианизм, совмещающий принципы буддизма и синтоизма. Их неоконфуцианизма вырастает и знаменитый кодекс **бушидо**, хотя, вопреки сложившимся стереотипам, он представляет собой лишь общее название для нескольких близких традиций. Фактически бушидо заключался в комплексе схожих идей, главными среди которых считались несколько следующих:

- Самурай живёт и умирает с честью.

- Каждый должен служить - сёгунату, даймё (феодалам) или императору.
- Ниппон и его народ обладает священным происхождением.
- Умение действовать без колебаний - великая добродетель.
- Самурай, опозоривший себя, должен совершить самоубийство через сепуку.
- Смерть должна быть достойной.
- Поскольку самурай часто вынужден убивать врагов, в загробной жизни ему не дадут никакой награды. А потому он должен наслаждаться земными благами здесь и сейчас.

Другой кодекс, **чонидо**, говорил куда больше о поведении простых граждан. Он призывал их признавать свою роль *служителей* императора и сёгуна, но прилагать максимум усилий к тому, чтобы быть лучшими в своей области.

Одна из самых любопытных традиций, **вакасюдо**, заключалась в пропаганде гомосексуализма среди самураев. Согласно этой традиции, самурай мог взять к себе в обучение молодого, но многообещающего ученика. Их связь часто выходила за границы простых отношений наставника и подмастерья и в целом считалась совершенно нормальной. Увядание этой традиции началось только с угасанием самурайского класса как такового.

Сакоку

Как уже говорилось, Ниппон живёт в условиях политической изоляции - причём изоляции совершенно намеренной. Не считая редких контактов с голландскими и португальскими торговцами, Ниппон на *законодательном* уровне запрещает своим гражданам покидать родину. Равным образом, правительство не торопится открывать свои порты другим, менее знакомым купцам. Выражаясь прямым языком, многие жители Ниппона знали о мире не намного больше, чем сотни лет назад.

Ёсивара

Один из самых известных районов Эдо назывался Ёсивара. Своей популярностью он обязан обилию проституток, которые фактически превращали Ёсивара в район красных фонарей. Тем не менее, ради исторической достоверности стоит отметить, что в Ёсивара работали не только девушки лёгкого поведения, но и музыканты, актёры, комедианты и даже бойцы, выступающие с публичными соревнованиями.

Кроме того, Ёсивара примечателен тем, что в этом районе всех волновала лишь толщина кошелька, а не общественное положение покупателя. Известны случаи, когда даймё выгоняли из питейных заведений за отсутствие денег, игнорируя традиционные для Ниппона принципы уважения к феодалам.

По очевидным причинам, если вам нужно изобразить в игре настоящий "район порока", остановите свой выбор на Ёсивара.

Кастовая система

Выше всех стояли **самураи**. Несмотря на некоторую военизированность их кодекса, далеко не все самураи были умелыми воинами. В сущности, их мечи представляли собой в первую очередь символ власти - и уже во вторую оружие.

Многие из охотников этого времени были именно самураями. Охотники из их числа чаще всего сталкивались с **колдунами** и **демонами**, пытающимися проникнуть в правительственные структуры.

Второе место в социальной иерархии Ниппона занимали **фермеры**. В отличие от многих других стран, в Ниппоне фермеры сами владели своей землёй. Охотники, вышедшие из их рядов, чаще всего боролись с **оборотнями**.

Третье место отводилось **ремесленникам**, поскольку их товары были не столь значимы для выживания государства, что и пища, которую поставляли фермеры. Сотрудники развлекательной индустрии (вроде комедиантов и гейш) *не* считались ремесленниками, однако часто работали с ними в паре. Охотники из этого класса боролись сразу со всеми чудовищами, привыкшими смешиваться с людьми.

Торговцы считались одной из низших каст, не в последнюю очередь потому что они часто являлись с чужеземцами. Им регулярно приходилось бороться с чудовищами, обитающими за городом и нападающими на торговые караваны.

Низший класс назывался **эта**. Он был представлен нищими, бродягами, калеками и чужеземцами. Самурай мог убить эта без малейших последствий для своей репутации. Стоит заметить, что представители некоторых профессий - вроде гробовщиков - также входили в ряды эта, поскольку считалось, что они загрязняют свои души в не меньшей степени, что и свои тела.

Преступников называли **хинин**. Иногда им позволялось работать дворниками или городскими стражниками, хотя отношение к ним было крайне пренебрежительное, а самураи всё так же могли убить хинина из малейшей прихоти.



Женщины-самураи

Поскольку самураи представляли собой в первую очередь знать и уже во вторую - бойцов, среди них были и женщины. Некоторые из них даже осваивали боевые искусства, однако сражались чаще всего нагинатами (своеобразными алебардами) вместо катан.



Бдение

Из содружеств главную роль в охоте на монстров играли **Ама-Сан** (ныряльщицы за жемчугом), **Азуса Мико** (лучницы-шаманки) и **Бидзинь** (ремесленники, составляющие, вероятно, самую крупную охотничью группу в Эдо).

Эгис Кай Дору прибыли в Ниппон в 1550-е годы вместе с португальскими торговцами. Тем не менее, не считая одного европейского наставника, вся группа представлена коренными жителями.

Восходящие малочисленны и порой вынуждены скрывать свои мусульманские корни.

Маллеус Малефикарум практически отсутствуют, поскольку их религия объявлена вне закона.

Не лучшая судьба ожидала в Ниппоне и Люцифуг, которые в настоящий момент обладают всего двумя представителями во всём Эдо.

Основную часть Бдения в Ниппоне несут **Хототогису** и **Отодо**, описанные буквально в следующем разделе.

Союз чудовищ

В этот период весь Ниппон переживает небывалый национальный подъём, выражающийся в объединении некогда враждовавших земель. Если хотите, можете считать, что это отразилось и на чудовищах, которые начинают заключать союзы друг с другом.

Ёкай

В глазах охотников, Ниппон может похвастаться сомнительной репутацией государства, отличающегося поистине невиданным разнообразием монстров - которых здесь называют **ёкай**.

Начиная причудливыми кас-обаке - гигантскими призраками, больше напоминающими медуз, чем людей - и заканчивая кеккаями - уродливыми убийцами, которые по неизвестной причине рождались у некоторых женщин, - ёкаи встречались на каждом отрезке земли, на каждой дороге и на каждой ночной улочке Эдо.

Перечислить их всех было бы не только невозможно, но и непродуктивно. Старайтесь использовать разнообразие японской мифологии во всей его полноте, каждый раз создавая для игроков монстров, которых они ещё не встречали в более ранних играх по **Hunter: the**

Vigil.

Из самых известных ёкаев упоминания заслуживают девятихвостые лисы, еноты с гигантскими мошонками, способные превращаться в людей, стаи хищных тараканов и люди с птичьими головами (тэнгу), которые могли помочь человеку в один день и забрать его жизнь на следующий.

Огромную роль в мифологии Ниппона играли монстры, разносящие болезнь - начиная от крыс и их чудовищных вариаций и заканчивая крохотными гуманоидами, которые притворяются детьми или карликами, чтобы спрятаться среди людей и затем наблюдать за их муками.

По ночам в воздухе начинали парить головы *рокурокуби* - ведьм, способных отделять конечности от своего тела, чтобы душить своих врагов во сне. Возле берега на людей охотились *фунайгреи* - призраки утонувших моряков, тяготящиеся своим одиночеством и пытающиеся сотворить себе товарищей, утянув в воду невинных ниппонцев.

Помимо живых (или хотя бы двигающихся) чудовищ, Ниппону известны и проклятые места - аншо, - зайдя в которые, люди чаще всего обрекали себя на страдания или даже смерть. Правда, охотники придерживаются другого взгляда на аншо, поскольку на их территории монстры лишаются большей части своих способностей (с игромеханической точки зрения считайте, что Пробуждённые попросту не могут сотворить в такой области заклинание; это касается и других оккультных способностей, требующих вложения Воли).

Помимо целых разновидностей монстров, охотники сталкиваются и с отдельными чудищами, которые со временем становятся настоящими легендами. Так, на улицах Эдо охотится похититель женщин *Сютэн додзи* (по-видимому, вампир, поскольку затем тела женщин находят обескровленными), а на торговых путях иногда замечают призрак *Гашидокуро*, выглядящий как тридцатиметровый скелет.

Ама-Сан

Строго говоря, Ама-Сан не охотятся на чудовищ. Они занимаются добычей жемчуга - а поскольку, согласно древней традиции, основную часть работы выполняют женщины, многие из них даже не стремятся брать в руки оружие. Что Ама-Сан действительно делают, так это выманивают опасных обитателей моря в месте, в которых с ними расправляются специально обученные охотницы. Как только морские чудовища погибают или уплывают прочь, Ама-Сан начинают работу, которую они и считают своим основным занятием. Они ныряют настолько глубоко в воду, насколько способны, и принимают за сбор жемчуга.

Охотники

Вам 63, и вы даже не самая старая женщина среди Ама-Сан. Однако в отличие от других старух, отправившихся на покой, вы продолжаете нырять в воду вместе со своими юными помощницами. Вас не пугает, что вас может постигнуть участь вашей матери, которую подводное чудовище уволокло на дно. Вы давно свыклись с опасностью.

Вам 18, но вы ныряете с шести лет. Когда вам исполнилось шестнадцать, в сновидениях вас начало посещать чудовище, приглашающее вас к себе в подводное царство. Мама говорит, что когда вы будете готовы, Ама-Сан выманят это чудовище на поверхность, и вы сможете поставить точку в его кровавой истории.

Вы - редкость среди Ама-Сан, потому что вы мальчик. Однако женщины обучили вас своему мастерству, и вы хотите отплатить им добром.

Задачи

Глубинные ныряльщики стараются приманить к себе самых опасных существ и отвести их в сторону от остальной части Ама-Сан.

Свистуны подманивают к себе монстров с помощью специального свиста, оказывающего на большинство чудовищ заволаживающее воздействие.

Окаа-Сан убивают чудовищ, откликнувшихся на свист или уведённых в сторону глубинными ныряльщиками. Если возможно, они разделяют тушу убитого монстра и продают его мясо на рынке.

Статус

- Вы получаете Преимущество *Тактика малых отрядов*. Когда вы сами участвуете в проведении тактики, вместо обычных +3 дайсов вы получаете +4 и перекидываете все "девятки" вместе с "десятками".

- Вы обучены особому свисту, который большинство морских чудовищ считают необычайно приятным. Для успешного подманивания монстра вы проходите проверку Внушительности + Оккультизма, получая по +1 дайсу за каждый ценный факт, который вы знаете об этом монстре (например, чем он питается или принадлежит ли он к миру духов). Исключительный успех позволяет вам с такой точностью предсказать, когда и где вынырнет монстр, что вы получаете +3 дайса к попыткам устроить на него западню.

- Если вам угрожает смертельная опасность, в пределах трёх раундов к вам прибывает от двух до нескольких Слуг, суммарный уровень которых равен шести.



Стереотипы

Азуса Мико: Трудно представить себе союзницу более преданную, чем одну из них. Не считая, конечно, моих сестёр.

Бидзинь: А, эти чисторучки. Всё время задирают нос, потому что у нас слишком загоревшая кожа. Надеюсь, какая-нибудь подводная тварь доберётся до Эдо и напомнит им, зачем нужны Ама-Сан.

Хототогису: Что вышло из океана, должно вернуться в океан. Они присваивают себе то,

что не предназначено для человека. Следи за ними в оба.

Отодо: Вроде такие сильные, а боятся воды. Почему?



Азуса Мико

На заре становления своего Сёгуната Токугава начал кодифицировать и систематизировать народные религии Ниппона, законодательно запретив некоторые национальные культы. Для некоторых синтоических жриц это означало буквальный запрет заниматься тем, для чего они родились и выросли. Среди таких культов оказалась и жреческая культура Азуса Мико - шаманок-лучниц. Прежде чем жрицы придумали, как отреагировать на запрет их религии, несколько представительниц культа нашли доказательства того, что за этим запретом стояли отнюдь не смертные чиновники, а настоящие монстры.

Ответ был найден. Жрицы Азуса Мико не станут отворачиваться от своего бога, как не станут и враждовать с властями. Днём они будут притворяться обычными законопослушными жительницами Ниппона. С наступлением темноты они будут объявлять монстрам войну.

Охотники

Всего год назад вы были мошенником. Вы искали места с дурной репутацией и изгоняли за деньги "духов", которые отравляли землю своим присутствием. Однако в одну из ночей вы столкнулись с *кицунэ-ёкаями* - людьми, способными превращаться в лис. В ужасе вы прибегли к давно вызубренным заклинаниям и обнаружили, что они работают. Всё это время вы обладали великой силой, хотя и сами в это не верили. Теперь вы исправитесь. Вы избавите Ниппон от чудовищ. И лучшая новость заключается в том, что вам даже не нужно менять образ жизни.

Технически вы не входите в круг Азуса Мико, но вы были женаты на одной из них. Когда чудовищный *они* разорвал её в клочья, вы поклялись отомстить. Вскоре её сёстры нашли вас и предложили помощь. Теперь вы один из редких мужчин, состоящих в рядах Азуса Мико.

Настоящими жрицами были не вы, а ваша мама и бабушка. Они могли говорить с богами и добиваться их благосклонности. Вы и в подмётки им не годитесь. Однако вас это не тревожит, поскольку вы единственная в своём окружении, кто способен всадить в горло стрелу скачущей лошади с расстояния в сотню шагов. Возможно, для ваших сестёр лук - святыня, однако для вас он всегда оставался оружием.

Задачи

Саянива интерпретируют слова духов и учатся замечать признаки грядущего вторжения из Тени.

Рейбаи следят как за тем, чтобы духи не вредили людям, так и за тем, чтобы смертные не причиняли зла обитателям тонкого мира.

Геки представляют собой небольшой мужской культ Азуса Мико, члены которого зачастую берут на себя боевые стадии их операций.

Статус

- Вы приобретаете Преимущество *Медиум*, работающее как с духами, так и с призраками.
- Вы получаете очко Союзников, Ресурсов или Контактв.
- Духи первого и второго Ранга либо бегут от вас прочь, либо подчиняются элементарным приказам. Более могущественные духи и призраки склонны выслушать вас, и в общении с ними вы приобретаете бонус +3 к Социальным проверкам.



Стереотипы

Ама-Сан: Их преданность вызывает уважение, и у них есть чему поучиться. При первой возможности окружайте себя друзьями из их числа.

Бидзинь: Они полезны, но слишком часто отвлекаются на другие задачи.

Хототогису: Мы не одобряем их методы, но признаём, что благодаря им в мире стало куда

меньше чудовищ.

Оттодо: Похоже, они ближе к нашему миру, чем к порождениям ночи. Пока что мы постараемся в них не стрелять.



Бидзинь

Это содружество состоит из ремесленников и художников, которым удалось найти доказательства существования монстров среди социальной элиты Ниппона. В отличие от большинства охотников, Бидзинь не торопятся истребить их всех до единого. Вместо этого они ведут социальную игру, стараясь лучше узнать своего противника и по возможности разорить его, не рискуя собственной жизнью. Само собой, иногда даже этим ремесленникам приходится взять в руки танто и вызвать чудовище на поединок.

Охотники

Вы работали подмастерьем у старого художника. Однажды, разбирая его картины тридцатилетней давности, вы увидели портрет человека, который живёт в вашем городе до сих пор - и выглядит точно так же, как можно увидеть на картине. Когда вы рассказали об этом другим художникам, они пригласили вас в свои ряды.

Вы работаете танцовщицей, и иногда мужчины принимают вас за проститутку. Некоторые понимают свою ошибку с первого слова, однако другие ведут себя грубо и продолжают настаивать на своём. Но хуже всего был ваш последний клиент, который попытался вас изнасиловать. Более того, он начал превращаться в чудовище. Вы схватили кинжал и убили его на месте. По счастью, ваша подруга не только помогла вам избавиться от тела, но и пригласила в ряды Бидзинь. Теперь вы намеренно привлекаете внимание монстров, заманивая их в свою комнату.

Вы не враждуете с монстрами: вы с ними договариваетесь. Вы подсказываете вампирам, кого и когда можно укусить, а кого лучше не трогать. Взамен на их послушание вы гарантируете, что никто не станет причинять им вреда. Само собой, иногда они не соблюдают условия сделки, и вам приходится обратиться к друзьям.

Охотники

Нинки организуют празднества и фестивали, приглашая на них как можно больше людей, которые потенциально могут оказаться чудовищами. От вас требуется их забалтывать и веселить. Наблюдением занимаются ваши братья.

Гейши работают развлекателями, художниками и иногда проститутками, заодно выведывая секреты своих клиентов.

Аваре отслеживают и убивают тех, на кого покажут их товарищи.

Статус

- Один раз за игровую встречу вы можете спросить Рассказчика, что персонаж слышал о том или ином событии, месте, предмете, человеке или другом явлении. Рассказчик должен назвать вам два слуха, один из которых гарантированно будет правдивым, а другой - обманчивым. Само собой, вы не знаете, какой из двух слухов является фактом, а какой - вымыслом.

- Теперь Рассказчик называет вам три слуха, один из которых он сразу обозначает как факт. Из двух других один всё так же должен быть ложным, а другой - правдивым.

- Благодаря своим художественным произведениям или социальным заслугам вы получаете Известность ••• уровня.



Стереотипы

Ама-Сан: Ненавижу, когда они заявляются в город. От них ужасно пахнет.

Азуса Мико: Их объявили вне закона, однако у нас всё ещё мало союзников, которые были бы столь же полезны, что и эти жрицы.

Хототогису: Лучшие охотники, каких я встречал. Правда, меня беспокоит то, что они жаждут новых убийств.

Отодо: Вот уж кто умеет мыслить как противник.



Хототогису

Более полувека назад торговцы по всему Эдо объединились в крупную сеть, фактически превратившись в одну из первых японских торговых компаний. Спустя тридцать лет успешной торговли члены содружества начали сообщать о чудовищах, которые либо правили отдалёнными деревушками, либо пытались напасть на их караван по дороге, либо тайно внедрились в их собственную администрацию.

Первое время торговцы просто давали монстрам отпор - пока не явился мудрец по имени Инове. Трудно сказать, кем он был и откуда столько знал о чудовищах, но известно одно: спустя несколько лет после вступления в торговую компанию он показал своим друзьям, как похищать у чудовищ их силы.

Так они стали Хототогису - "кукушками", умеющими похитить яйцо из чужого гнезда и упорхнуть быстрее, чем это заметят другие птицы.

Охотники

Вы избрали жизнь торговца - как и ваш отец, и его отец, и отец его отца. Вам никогда не интересна охота на монстров, однако вы знаете, что если допустите проникновение ёкаев в семейное дело, вы посрамите свою родословную. А этого делать нельзя. Поэтому вы лично собираетесь проследить за тем, чтобы дорога от Эдо до Киото была безопасной даже для безоружных торговцев и одиноких путников.

Вам никогда не нравилась жизнь торговца, однако вы видели, с какой лёгкостью вампирам удаётся подчинять себе людей. Вы хотите сами обладать такой властью - и Хототогису даруют вам как раз такую возможность.

В Киото вы были самураем, однако выбрали дорогу преступника. Вместо того чтобы совершать сепуку, вы сбежали и начали новую жизнь в качестве охранника торгового каравана.

Фракции

Организаторы ничего не покупают и не продают: они следят за спросом и предложением в каждом отдельном городе, а порой и в каждом отдельном районе. Само собой, заодно они расспрашивают местных жителей о "людях" или "животных", которые им угрожают. Узнав всё необходимое, они сообщают о предполагаемом логове монстра другим охотникам.

Торговцы занимаются именно тем, что и предполагает их название. Другое дело, что торговцы Хототогису способны приобретать не только земные товары.

Дипломаты налаживают связи между Хототогису и монстрами, с которыми торговцам невыгодно враждовать - во всяком случае, на текущий момент.

Статус

- Доступ к Достижению *Сетто*.
- Игрок распределяет четыре очка между Kontakтами, Слугами и Ресурсами.
- Персонаж лично знаком с Инове, который благословляет его знанием любой пятиуровневой Жуткой силы.



Стереотипы

Эгис Кай Дору: Надо бы держаться к ним поближе, чтобы забрать их имущество после их неизбежного поражения.

Ама-Сан: Они взяли подводных противников на себя. К счастью, нам редко нужны силы морских чудовищ, а значит, у нас нет и причин враждовать.

Азуса Мико: Они работают с нами, но с недоверием. И это чувство взаимно.

Бидзинь: Они богаты, но не умеют вкладывать свои богатства в охоту.

Отодо: Они получили силы от демонов, но для нас куда выгоднее похищать силы у *самих*

демонов, чем у этих истерзанных полукровок.



Отодо

Многие поколения назад жители одной рыбацкой деревни сотворили немислимое. Они начали совокупляться с чудовищами вместо того, чтобы прогонять их обратно в море или в другие миры, из которых они явились. С тех пор прошло уже много лет, однако последствий было не избежать. Сегодня по Ниппону бродят потомки тех рыбаков, ищущие своего места в мире. Большинство из них выглядят как простые люди, однако они хорошо понимают, что у них не так много общего с человеческим родом. Но вместо того чтобы отвергать свою человеческую природу и присоединяться к монстрам, Отодо сделали другой выбор. Они не будут охотиться на людей. Они будут охотиться на чудовищ.

Прежде всего, Отодо выслеживают и истребляют собственных родственников, поскольку не все потомки тех проклятых рыбаков выбрали дорогу охотников. Во-вторых, многие Отодо не видят разницы между собой и подменшами, а потому охотятся и на них. Разумеется, некоторым удаётся поговорить с подменшами и узнать, что те вовсе не принадлежат к их династии. Такие Отодо иногда отпускают Потерянных с миром или даже приглашают их в свои ячейки.

Наконец, время от времени Отодо сталкиваются с поистине легендарными монстрами, будь то драконы, фениксы и кирины. При всей своей мощи эти создания способны принимать обличья простых людей, и порой Отодо приходится изрядно попотеть, чтобы отличить человека от Хищника.



Канабо

Хотя нельзя сказать, что Отодо представляют собой отдельную культуру, у них сложилось несколько общепринятых традиций, одна из которых заключается в ношении канабо - тяжёлого металлического жезла с набалдашником. Использование канабо в качестве оружия требует обладания третьим уровнем Силы и накладывает штраф -2 к Инициативе. Держать его приходится в двух руках. Тем не менее, канабо наносит +2 очка летального урона, позволяет перекидывать все "девятки" (наряду с "десятками") и оглушает противника. Подменшам жезл наносит агравированные повреждения.



Охотники

Вы выросли среди Отодо и с самого начала знали о жизни, которая вас ждёт. Когда другие дети слушали сказки, их интересовали только великие подвиги их героев. Вас же интересовали слабости упомянутых чудовищ. Вы запоминали их все. Теперь пришло время узнать, что соответствует действительности, а что нет.

Вы росли в приюте, не зная любви, пока вас не забрал незнакомец. Вскоре вы узнали, что он был двоюродным братом вашей матери. И он считает, что скоро у вас проявятся какие-то "способности".

Вы считаете, что всё это произошло не случайно. Жители целой деревни не могли просто в одночасье решить пустить монстров в свои постели. Всё это должно быть частью чего-то большего. И вы пойдёте на что угодно, чтобы узнать ответ.

Статус

- Вы приобретаете Мистическое чутьё на *они* (демонов-каннибалов), а продолжительность вашей жизни увеличивается до 150 лет. Что важнее всего, вы открываете в себе способность *Сейтокукен*.

- Вы получаете по очку Ресурсов и Контактных, а продолжительность вашей жизни увеличивается до 250 лет.

- Ваше Мистическое чутьё теперь действует на всех чудовищ, а продолжительность

жизни может превышать 500 лет.



Стереотипы

Ама-Сан: Они рискуют собой ради выживания своих близких. Помогайте им всем, чем можете.

Азуса Мико: Их тревожат наши способности. Но честно говоря, меня тоже они тревожат.

Бидзинь: Они не торопятся истребить всех извергов до единого, но меня восхищает то, сколько усилий они прикладывают к выправлению равновесия между чудовищами и смертными.

Хототогису: Самые эффективные охотники, которых я знаю. Если бы они не пытались украсть мои силы, я бы назвал их братьями.

Маллеус Малефикарум: У них могут быть добрые намерения, но их методы здесь не работают.



Новые Достижения

Сетто

Название уникального Достижения Хототогису означает "Кража" или "Похищение". Технически оно представляет собой Преимущество, обладающие пятью уровнями. Каждый из этих уровней позволяет охотнику украсть одну Жуткую силу (или, если вы используете правила других сеттингов, Дисциплину, Дар, заклинание и так далее) и заодно определяет максимальный уровень каждой из таких сил. Иными словами, охотник, владеющий третьим уровнем этого Достижения, сможет обрести три Жуткие силы не больше третьего уровня каждая.

Для того чтобы украсть Жуткую силу, охотник должен наверняка знать, что монстр ей обладает. Иными словами, он должен либо накопить подробные сведения об этом чудовище, либо увидеть Жуткую силу в действии. Если охотник точно знает, что монстр обладает этой способностью, ему достаточно вложить очко Воли и пройти проверку Интеллекта + Кражи со штрафом, равным самой Жуткой силе.

В случае успеха охотник присваивает эту силу, заодно лишая её чудовища. Если он откажется от неё в дальнейшем для освобождения "ячейки", чудовище снова получит к ней доступ.

Сама активация Жутких сил требует тех же бросков и расходов Воли, которые требуются и от чудовища.

Сейтокукен

Сейтокукен представляет собой Преимущество, состоящие из пяти уровней. Каждый уровень открывает вам доступ к *любой* из нижеперечисленных сил. При желании персонаж может провести шесть часов в медитации, чтобы заменить одну силу на другую. В конце этого процесса кровь охотника начинает раскаляться, нанося ему два очка летального урона (или *по* два очка, если он заменяет сразу несколько сил). Из-за этого тела многих Отодо покрыты следами старых ожогов.

Некоторые способности Сейтокукен вполне могут привести к проверкам Рассудка. Неудивительно, что Отодо часто отличаются высокими показателями Решительности + Самообладания.

Хання

Когда персонаж впервые встречается с индивидом, лишённым Рассудка как психологической характеристики, Рассказчик должен сделать тайный бросок на Сейтокукен. В случае успеха он говорит игроку, что персонаж не принадлежит к человеческой расе, и позволяет задать *любое* количество вопросов о сущности этого чудовища. Тем не менее, правдиво Рассказчик отвечает лишь на первые несколько вопросов, суммарное число которых равно успехам, полученным при проверке Сейтокукен. Игрок не знает, какие ответы соответствуют действительности, а какие нет.

Если чудовище специально скрывается от магических способов обнаружения, оно может сделать ответный бросок на свою Сверхъестественную характеристику + очки Жуткой силы, задействованной для маскировки. В случае успеха чудовище мешает персонажу распознать в нём нечеловеческое существо.

Дзабаку

Если персонаж знает имя демона или духа, он может вложить очко Воли и пройти проверку Рассудка против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы. В случае успеха он может отдать ей один короткий приказ. Если этот приказ противоречит Стремлениям жертвы, она может вложить очко Воли и проигнорировать его, хотя ничто не мешает Отодо отдать приказ снова.

Кайбуцу

Отодо способен сам превратиться в чудовище, вложив очко Воли и потратив на это весь раунд. Распределите очки Сейтокукен между Физическими Атрибутами. Вы можете превышать человеческое ограничение на пять уровней любой Атрибута, хотя и не можете повысить Атрибут до девяти. Кроме того, вы получаете Броню 2/1 и отращиваете когти, рога и клыки, наносящие +2 очка летального урона.

Вы можете устранять по очку летального урона или по два - тупого, вкладывая в это по очку Воли. Увидев ваш облик, смертные проходят проверку Решительности + Самообладания и в случае провала убегают прочь. Многие из них рационализируют увиденное примерно по тем же правилам, по которым они находят логическое объяснение и встречам с мумиями или оборотнями.

Изменение длится до конца сцены.

Кенши

Если персонаж видит демона или духа, знает его имя или обладает частицей его тела (например, волосом или зубом), он может попытаться создать для него новый Запрет. Для этого персонаж проходит проверку Рассудка, делая по броску каждые полчаса и стараясь набрать сумму успехов, равную Воле жертвы. Для ускорения этого процесса персонаж может вкладывать по очку Воли при каждой проверке: в этом случае броски делаются каждый раунд.

Запрет остаётся в силе одну неделю. Его уровень равен значению этого Достижения.

Киго

Киго позволяет наложить на противника метку, которая одновременно наносит ему урон и помогает выследить его в случае бегства. Вложив очко Воли, персонаж должен коснуться жертвы или, если речь идёт об эфемерном создании, пройти сквозь него. После этого он проходит проверку Рассудка против Решительности + Сверхъестественной характеристики противника. Это наносит ему очко летального урона (или повышает его на единицу, если герой прибёг к Киго во время атаки). Вампирам и другим существам, уязвимым к пламени, Киго наносит агgravированный урон. Учтите, что даже при рукопашных атаках эта способность наносит *летальный* урон.

С этого момента Отодо будет видеть носителя метки даже в условиях кромешной темноты. Более того, если его ослепят, он будет интуитивно *чувствовать*, где находится его враг. Если необходимо, используйте рейтинг Сейтокукен в качестве бонуса к проверкам выслеживания монстра.

Для того чтобы снять с себя метку, противник должен нанести себе агgravированный урон в размере самого Сейтокукен. С другой стороны, ни один Отодо не может поставить метку на противника, который уже был отмечен этой способностью.

Синигами буки

Эта способность позволяет Отодо поглощать души врагов. Коснувшись противника и вложив очко Воли, он начинает сокращать запас Воли противника на один пункт за раунд. После того как пройдёт количество раундов, равное Сейтокукен, игроку нужно вложить ещё очко Воли.

Духам, демонам и другим неземным созданиям эта способность наносит по очку летального урона за раунд (в дополнение к сокращению Воли). Смертные, потерявшие половину Воли, впадают в Состояние *Без души*. Утратив всю волю, они становятся Рабами.

Сонецу дзигоку

Вложив очко Воли и пройдя проверку Рассудка, персонаж наделяет себя способностью испускать из рук струи пламени. Каждый успех позволяет нанести одну огненную атаку. Огонь можно испускать на расстоянии 5/10/15 ярдов благодаря проверке Ловкости +

Атлетики. Он наносит летальный урон в размере очков Сейтокукен.



Хроники Тьмы

Вампиры Ниппона живут по тем же принципам, что и смертные даймё. Каждый клан или родословная отвечает за управление своим социальным классом смертных. По иронии судьбы, это наделяет особым влиянием Носферату, которые управляют буквальными сотнями бедных *хинин* и *эта*.

Оборотни в Ниппоне встречаются редко - вероятно, их-за обилия других перевёртышей наподобие лис *кицунэ*.

Маги встречаются во всех социальных слоях Ниппона. Непосредственно в Эдо они подчиняются женщине по имени Накатоми, которая просит своих подданных во всё потворствовать человеческой изобретательности и развитию ниппонской цивилизации. Театр кабуки в квартале Ёсивара считается её личным владением.

Прометиды в Ниппоне редки, однако некоторые из них - в особенности Улганы - иногда смешиваются с бедным населением Эдо. Несмотря на малую численность Прометидов, по неизвестным причинам в Эдо встречаются целые стаи пандорианцев - включая живые керамические статуи, установленные в древних храмах.

Подменыши на удивление часто возвращаются из Заточения в Эдо. Многие из них поддерживают союзные отношения с Хототогису и Азуса Мико.

Демоны привычно строят собственные агенства, стараясь не спускать глаз с проектов Бога-машины, которых, разумеется, хватает и в Эдо.

К несчастью для Ама-Сан, Макара по праву могут считаться самыми распространёнными **Хищниками** Ниппона, однако другие Семьи тоже не отводят от империи своего взгляда. Сёгунат Токугава вселяет слишком много надежды в сердца людей. Если они забудут о страхе, их цивилизацию ждёт печальный конец.

Пожиратели грехов регулярно работают с Азуса Мико, иногда даже проводя совместные операции вдали от посторонних.



Глава девятая:

Лилия, шпага и шип (1600 - 1700 гг. н.э.)

Changeling: the Lost

В 1648 г. подошла к концу Тридцатилетняя война. Луи XIV, самопровозглашённый “Король-Солнце”, приводит свою страну к политическому и социальному господству во всей Западной Европе. Его правление отмечено расцветом Века разума, который, по иронии судьбы, приводит к массовым охотам на ведьм.

Таковы *исторические реалии* Франции XVII в. - но совсем не таков дух произведений, посвящённых этому периоду. Сеттинг *Лилия, шпага и шип* опирается на приключенческие романы, написанные в эпоху зарождающегося романтизма. Дух этого сеттинга пронизан образами любви, чести и борьбы за свободу. В мире *Лилии, шпаги и шипа* справедливый мститель способен поставить на колени весь город, а истинная любовь преодолевает любые препятствия - включая саму смерть.



Авантюристы

Кем бы ни были ваши протагонисты, старайтесь, чтобы они соответствовали духу приключенческих романов XVIII-XIX вв. Пусть они будут прежде всего *авантюристами*, а не героями.

Авантюристы живут на границе двух миров. Их нельзя назвать аристократами, но они способны проникнуть в покои самой королевы. Нельзя их причислить и к простолюдинам, однако они легко сходятся с простыми тружениками, солдатами или даже преступниками. Они любят свою страну, несмотря на то, что её власти часто объявляют их вне закона. Они любят женщин или мужчин, с которыми у них не может быть никакого будущего. Они странствуют в компании других отчаянных авантюристов, зная, что по ним плачет виселица.

Иными словами, они не так уж отличаются от Потерянных.



Тема и атмосфера

Лилия, шпага и шип используют традиционные тематические элементы приключенческих произведений. *Романтизм* здесь соседствует с *декадансом*, идеалы *славы и чести* идут рука об руку с образами *возмездия и предательства*, а *борьба за новое место под солнцем* часто оканчивается *принятием своей горькой участи*.

Что касается атмосферы, то старайтесь придать игре сильный окрас *героического барокко*. Преувеличивайте везде, где только возможно. Ваш возлюбленный - самый красивый человек Франции. Ваша королева мудрее самой Афины. Сердце вашего врага - чернее угля и холоднее льда.

Великий век Франции

Франция XVII столетия считается не просто крупнейшей, но и сильнейшей державой Западной Европы. Если на протяжении Средних веков и Эпохи Возрождения Францией управляли наследные дворяне, жизнь которых была тесно связана с военным делом. При новом короле появились и новые дворяне - своего рода высокопоставленные простолюдины наподобие судей и управленцев. Король-Солнце мастерски играет этими группами, ставляя их друг с другом и обеспечивая себя полным контролем над государством.

Разобщённость

Франция семнадцатого столетия мало похожа на Францию, которую мы знаем сегодня. Долгие столетия пограничные территории государства переходили в руки соседей, затем

возвращались к французским монархам - и потом снова отходили соседям. Большинство людей даже не пытались - или не могли - уследить за текущими политическими событиями, удовлетворяясь знанием своих непосредственных руководителей вроде мелких дворян. Более того: основная масса французов делила себя на несколько региональных или этнических групп, не придавая особого значения своему национальному единству. С точки зрения отыгрыша это значит, что многие персонажи должны владеть и другими языками, кроме французского. Подобное деление касалось и вероисповедания: традиционная церковь боролась с расцветом протестантизма, в то время как евреи пытались вернуть себе положение в обществе, подорванное во время правления Луи XIII.

Политической столицей многострадального государства в это время считался Версаль, поскольку король Луи справедливо не доверял парижским интриганам и предпочитал руководить страной вдали от их бесконечной грызни за власть.

Стоит заметить, что Король-Солнце с раннего детства привык считать свою власть божественным даром и не торопился разводить такие понятия, как его личные предпочтения и желания Господа. Жизнь версальской аристократии вращалась вокруг него, словно вокруг настоящего Солнца: за неисполнение своих прихотей король наказывал подданных так, как если бы они пренебрегли волей Творца.

Искусство и образование

Несмотря на определённое самодурство, Король-Солнце правит не только самым влиятельным, но и самым культурно развитым государством Западной Европы. Около 20% граждан умеют читать и писать. В городах продают газеты - ранее почти неслыханные носители информации. Молодые дворяне и даже сыновья зажиточных горожан посещают университеты, иногда обсуждая науку и философию в новомодных кофейных и винных заведениях.

Открытое море

Образ жизни пирата ещё не успел покрыться романтической дымкой, однако бедные люди и даже некоторые офицеры отправляются на поиск сокровищ к берегам Нового Света. Даже если среди людей практически не встречается благородных пиратов, среди Потерянных хватает достойных личностей, которые напоминают скорее отчаянных авантюристов, нежели головорезов. Некоторые оставляют в живых всех, кто сдаёт корабль без боя. Другие и вовсе прибегают к пиратству лишь в случае крайней необходимости, когда им не хватает средств на завершение куда более важных дел.

Дом арлекинов

Во время правления Луи XIV по всей Европе колесит ватага подменшей, называющих себя Домом арлекинов. Большую часть времени эти комедианты выступают перед простолюдинами, принося хоть немного радости в их понурую жизнь. Тем не менее, Потерянные знают, что в действительности они занимаются более значимыми проектами. Дом арлекинов представляет собой отряд профессиональных охотников за головами, которые готовы выследить любого преступника, монстра или подменша, который прячется на территории Европы. Разумеется - за хорошую цену.

Другие страны

Священная Римская империя:

Взлёт и падение

Хотя династия Габсбургов и правила Священной Римской империей, в последние десятилетия она просто поддерживала здоровые экономические отношения между её отдельными частями. Когда те наконец решили отколоться друг от друга, началась Тридцатилетняя война, быстро разросшаяся до масштабов всеевропейской. По её окончании начался период медленного восстановления австрийского, голландского и некоторых других государств - и хотя в будущем этим странам удастся снова встать на ноги, на данный момент они представляют достаточно слабую угрозу для мощной, единой и гордой французской нации.

Британия:

Слава и геноцид

Семнадцатое столетие стало для жителей Британских островов настоящим лихолетьем. Даже Англия, которую традиционно считали одним из ключевых игроков в европейской политике, принимает остаточное косвенное участие в конфликтах этого века. Разрыв Генриха VIII с католической церковью в 16 веке и вовсе сделала Британию землёй обетованной для новоявленных протестантов, бегущих от преследований на родине - а это не способствовало повышению авторитета Англии в европейской политике.

Во времена правления Короля-Солнца во Франции во всех уголках Британии начинается гражданская война. Пожалуй, самым запоминающимся лицом этой войны становится Оливер Кромвель, который возглавляет вторжение в Шотландию и Ирландию для подавления массовых восстаний (а по мнению некоторых историков - для проведения геноцида местного населения).

Испания:

Увядающая империя

В первой половине XVII века наблюдается резкий спад влияния Габсбургов на испанскую политику. Изгнание морисков (бывших мусульман, обратившихся в католичество) и объявление Португалии о своей независимости опустошает испанскую экономику. Это падение лишь слегка замедляется, но не останавливается даже во второй половине века.

Творцы утопии

Хотя первый роман-утопия, написанный Томасом Мором и озаглавленный непосредственно "Утопия", увидел свет почти столетием раньше, посмертно опубликованная работа Бэкона "Новая Атлантида" и "Город Солнца" Кампанеллы вдыхают новую жизнь в начавшие было увядать утопические идеалы.

Мир меняется на глазах, и Потерянные стараются адаптировать к изменениям прежде, чем это смогут использовать в своих целях охотники из Аркадии. Самые предприимчивые из них стараются превратить свои фригольды в настоящие утопические города, в которых каждый работает на всеобщее благо, защищая друг друга (и окружающий мир) от вторжения Фей.

Добрый народец

В семнадцатом веке Истинные феи вторгались в земной мир куда чаще, чем в наши дни. И дело не только в том, что их появление труднее было отследить. Нет, прежде всего это происходило потому, что Истинные феи не слишком отличались от дворян и монархов того периода. В конце концов, лица благородного происхождения тоже считали, будто всё (или все), что находится на их территории, принадлежит им по праву. Возможно, Феи вели себя ещё более беспощадно, однако печальная истина состоит в том, что попав в Аркадию, некоторые смертные даже не замечали настоящих отличий между поведением Фей и монархов Европы.

Хотя это не означает, что Феи могли избежать чужого внимания, проникнув на бал или в тронный зал, они регулярно устраивали экспедиции в мир людей, иногда даже проводя аналоги "соколиной охоты" где-нибудь в сельской местности.

Кроме того, служить Истинным феям соглашалось куда большее число подменышей, чем в современном мире. Многие из них не испытывали столь уж трепетного отношения к миру людей и человеческой расе в целом, и даже самым гуманным из них было присуще врождённое представление о себе как о вечных вассалах - людях, которым просто не суждено жить и работать ради себя самих. Большинство людей того времени вырастали с чётким осознанием того обстоятельства, что они никогда не избавятся от того или иного властителя. И тот факт, что в период Заточения им предлагалось служить вовсе не людям, далеко не всегда останавливал их от заключения сделки со своими новыми феодалами.



Праздники и фестивали

Тяготы жизни в период Просвещения (как и годы, предшествующие Веку разума) вызывали и жажду развлечений. Шумные празднества, представления и фестивали играли в тогдашнем обществе поистине колоссальную роль. И подобно обычным людям, подменыши использовали эти праздники для того, чтобы отдохнуть от бесконечной борьбы за место под солнцем, наладить связи с незнакомыми представителями своего общества, впечатлеть друзей и унижить соперников - желательно на глазах у всего фригольда.

Мальвинский турнир проходил в легендарной лесистой области Чащи - Бороселианде, о котором косвенно знали даже смертные. Перед началом турнира каждый фригольд выделял по одному игроку. Затем все избранники собирались в Чаще и начинали великий шахматный турнир, фигурками в котором становились хобгоблины.

Праздник Святого Иоанна проходил 24 июня. В этот день подменыши по всей Франции отправлялись в Чащу для сбора гоблинских фруктов. К сожалению для них, именно в этот день в Чаще появлялись листья горькой лилии, потребление которых заставляло их заново переживать отдельные сцены своего Заточения. С игровой точки зрения такие листья провоцируют проверку Ясности со штрафом -2. Если персонажу каким-то образом удаётся узнать об эффекте этого растения *заранее*, штраф отменяется.

Гуляньем назывался ночной маскарад, проходивший 5 января от заката и до рассвета. Вся социальная лестница фригольда в эту ночь переворачивалась вверх дном: иногда Королём становился даже не самый молодой член фригольда, а зачарованный мужчина или даже женщина (что в те годы особенно сильно подчёркивало ирреальность происходящего).

Морозный рынок слегка отличался от типичного **Зимнего рынка**, который проводят сегодня подменыши из Двора скорби. Фактически это был даже не рынок, а тайный аукцион, на котором торговались за мистические преимущества вроде знания троп, ведущих в Чащу Нового Света, или освободительных писем, теоретически позволяющих вызволить одного-двух пленников из Аркадии.



Новое Преимущество Образованность (•)

Это Преимущество не обладает самостоятельным игромеханическим эффектом, однако вы обязаны приобрести его *прежде*, чем развивать Навыки Образования и Науки.

Новый Договор: Договор с клинками Надёжный клинок (•)

Цена: 1 очко Чар

До окончания сцены подменыш может выхватить оружие в мгновение ока (в том числе начав атаку спустя долю секунды после того, как его пальцы лягут на рукоять). Попытки обезоружить такого подменыша проходят со штрафом -1.

Лазейка: Персонаж открыто и громко обращается к своему клинку, предлагая ему вкусить крови противника.

Тонкое лезвие (••)

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Манипулирование + Холодное оружие

До окончания сцены оружие (и любые клинковые инструменты) подменыша получают +1 очко Прочности и наносят +1 очко урона. В случае исключительного успеха при обращении к этому Договору *небоевые* инструменты получают преимущество снова-восемь.

Лазейка: Противник вооружён лучше протагониста.

Песнь сверкающей стали (•••)

Цена: 2 очка Чар (+1 очко Воли, если клинок находится за пределами видимости)

Бросок: Внушительность + Вирд - Сила *или* Вирд противника

Персонаж заставляет клинок рвануть к нему, где бы он ни находился. Перемещается такое оружие со скоростью хорошего скакуна.

Лазейка: Персонаж дал своему оружию имя.

Мечи на орала (••••)

Цена: 2 очка Чар + 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Вирд

Персонаж может превратить все клинки поблизости от себя в другие клиночные виды оружия или даже обычные инструменты (например, заменив все перочинные ножи саблями или все шпаги - тупыми кухонными ножами).

Лазейка: Если персонаж превращает острое оружие в безопасный предмет, он должен открыто объявить об этом противнику (например, посмеявшись над человеком со шпагой из-за того, что он "явился на дуэль с затуплённым оружием").

Танец с саблём (•••••)

Цена: 3 очка Чар

Бросок: Ловкость + Вирд

Для обращения к этому Договору персонаж должен обладать несколькими Специализациями на *клиночном оружии*, приписанными к небоевым Навыкам: например, Атлетикой (Жонглирование), Экспрессией (Танец), Ремеслом (Готовка) или Медициной (Хирургия).

Персонаж может использовать эти Специализации разом на протяжении нескольких раундов после обращения к Договору. Конкретное число раундов равно сумме полученных успехов. В продолжительных действиях этот бонус распространяется на несколько первых бросков, точное число которых равняется Вирду подменыша.

Лазейка: Персонаж должен надеть костюм, отражающий *небоевое* использование

клиночных инструментов (например, жонглёр может быть в шутовском наряде, а хирург — в фартуке).



Хроники Тьмы

Хотя смертные начнут видеть в **вампирах** романтический образ только спустя несколько веков, сами Проклятые считают себя непонятыми, трагическими героями. Между тем, Инвиктус и Ланцеа Санктум схлёстываются при дворе Короля-Солнца в невиданном ранее соперничестве за влияние на самого властного правителя последних десятилетий.

Отверженные пытаются узнать тайны Нового Света. Некоторые убеждены в том, что на этом неведомом континенте нет ни одного Чистого. Другие утверждают обратное: что там не водится никого, кроме Нинна Фарах.

Охотники ни на минуту не оставляют своего Бдения. Молодая организация Маллеус Малефикарум использует гонения на протестантов в качестве прикрытия для своего крестового похода. Между тем, ветераны Тридцатилетней войны собираются в загадочное содружество, называющее себя *Неумолимыми*.

Жрецы престола добиваются столь беспрецедентного уровня власти над королевским двором, что **магам** Пентакля приходится по несколько раз перепроверять знакомых дворян, учёных, советников и даже придворных шутов, чтобы убедиться, что те не служат Экзархам - пусть даже и не понимая этого.

Пожиратели грехов живут в обществе, напоминающем фригольды подменышей. Они считают себя жертвами трагических обстоятельств, которые навсегда застряли между двумя мирами и больше не могут считать себя людьми *по-настоящему*.

На удивление большое количество **мумий** ищут во Франции тайники с сокровищами крестоносцев, порой даже обнаруживая, что иной дворянин не пытается спрятать проклятую реликвию от чужих глаз, вместо этого хвастаясь тем, что он унаследовал его от своего отца-тамплиера.



Рыцари святого Коллена

Этот благородный орден зародился ещё в седьмом веке, когда несколько подменышей решили, что для выживания их коллектива необходимо, чтобы кто-нибудь помогал новичкам обустроиться в этой странной и незнакомой жизни. Фактически большинство рыцарей занимаются тем, что ищут новичков, только выбравшихся из Чащи. Некоторые распространяют свою помощь и на более опытных подменышей, которым, однако, не посчастливилось утратить большую часть человеческого рассудка (то есть Ясности). Наконец, самых благородных членов их ордена приглашают для решения конфликтов между Дворами подменышей в качестве независимых судей.

Титулы: Сэр, леди, магистр (употребляется вне зависимости от того, идёт речь о мужчине или женщине), епископ (независимо от гендера)

Требования: Ясность и Воля не ниже 5. Кроме того, хотя бы два нижеперечисленных Навыка должны достигать второго уровня: выбор делается между Образованием, Расследованием, Политикой и Эмпатией. Члены ордена не должны состоять ни в одной другой организации Потерянных, хотя и могут пользоваться *Репутацией при Дворе* (в качестве соответствующего Преимущества).



Слухи о рыцарях

- По Восточной Англии странствует инквизитор, способный распознать *двойника* с первого взгляда. Он объявляет их чернокнижниками и подвергает чудовищным испытаниям (вроде погружения в воду в мешке), организуя их гибель. Кто он - и как научился

распознавать двойников с такой точностью?

- Во фригольде бесследно пропадает Рыцарь святого Коллена, к которому многие подменыши приходили с исповедью. Вскоре на местном Гоблинском рынке появляются бумаги с полными текстами этих исповедей.
- Хотя рыцари притворяются единой организацией, не вовлечённой в конфликты других подменышей и тем более смертных, на самом деле они впутаны в собственную войну между фракцией, поддерживающей гугенотов, и более традиционной католической паствой.



Привилегия

Фиал святого Коллена (талисман 4 уровня): если Рыцарь плеснёт на голову жертвы воду из такого фиала, ей придётся честно ответить на первый же вопрос персонажа. Использовать фиал можно только раз в день. Кроме того, существа, обладающие Ясностью ниже 5, получают от пролитой из него воды один пункт тупого урона.

Недостаток: После использования этого фиала персонаж не может воспользоваться ни своей, ни чужой лункой до следующего полудня. Если он обращается к силам фиала внутри лунки, его моментально выбрасывает из неё наружу.

Лазейка: Персонаж может позволить фиалу нагреться и обжечь его руки, нанеся очко летального урона.

Глава десятая:

Дрожащие души (1690 - 1695 гг. н.э.)

Hunter: the Vigil

Потомки будут слагать легенды, будто английские колонисты проделали свой путь по побережью Нового Света практически в одиночку. Но это было не так. У них были союзники. У них были друзья. У них были спутники. Однако большую часть времени компанию им составляли живые кошмары, многие из которых никогда не ступали по землям Старого Света.

Тема и атмосфера

Темой этого сеттинга служит *испытание веры*. Жителям Салема действительно не посчастливилось столкнуться со сверхъестественным населением Нового Света - однако большая часть их соседей принадлежала к числу таких же правоверных христиан, какими были и они сами.

Эту тему подчёркивает и одноимённая атмосфера. Забудьте о двойственном взгляде на природу добра и зла, который характерен для более поздних эпох. Для поселенца, для *пуританина*, граница между добром и злом была столь же чёткой, что и граница между английскими колониями и землями индейцев. И если кто-нибудь давал повод заподозрить его в связях с Дьяволом, с него уже никогда не спускали глаз.

Не только чудовища, но и невинные люди - включая самих охотников - жили в то время под совершенно реальной угрозой казни из-за обвинений в заключении сделки с Нечистым.

Однако это не означает, что вам нужно сводить этическую нагрузку своей истории к банальному противостоянию света и тьмы. Возможно, кто-нибудь из ваших охотников станет первым, кто задумается о *неоднозначной* природе добра и зла. Да, бороться с чудовищами нелегко - но куда сложнее понять, кто из них действительно служит Дьяволу, а кто заслуживает прощения - если даже не помощи.

Суд над потомками Дьявола

К четырнадцатому веку охота на ведьм достигла такого размаха, что в ней участвовали даже простолюдины, не имеющие никакого отношения к подлинному духовенству и официальной инквизиции. По меньшей мере отчасти ситуация была вызвана вспышкой чумы, унёсшей жизни каждого третьего, а в некоторых районах - и каждого второго жителя Европы. Отчаянные, измотанные и практически убеждённые в наступлении Апокалипсиса, смертные обратили свои взоры к Церкви и потребовали ответа на вопрос, как можно умиротворить разгневанного Творца.

И ответ пришёл. Во всём виноваты ведьмы и грешники. Их нужно остановить - любыми средствами.

Охота на ведьм оказалась настолько масштабной, что от неё пострадали не только чудовища, но и смертные заступники человечества, идущие по дороге Бдения. Незадолго до колонизации Нового Света Миланская леди встретила с лидерами других крупных структур: Эгис Кай Дору, Каинитской ереси, Восходящих и Гильдии морской торговли "Ахерон" (названия Коллектива Хирон в период инквизиции). Леди Люцифуг предложила объединить усилия по защите охотников, наделённых особыми силами. Увы, на её предложение откликнулись лишь немногие. Что ещё хуже, некоторые охотники использовали новообретённые знания о её собственной организации для того, чтобы истребить этих "потомков Дьявола". Наибольших результатов в этой охоте на полудемонов добилось содружество *Небесных мастеров*, которых самые старые представители Люцифуг до сих пор вспоминают с дрожью.

Но даже загнанные в угол своими предполагаемыми союзниками, Люцифуг реализовали

свой план. Они создали целую международную сеть охотников, специализирующихся на помощи другим охотникам на территории Европы. Некоторым даже удавалось перевезти жертв, обвинённых в чернокнижничестве, за океан, где те получали возможность начать новую жизнь. Эта организация, представленная охотниками Люцифуг и их немногочисленными союзниками из других структур, назвала себя *Немым приказом*.

Впрочем, многие охотники попадали в Новый Свет и без помощи Немого приказа. Вероятно, большая часть таких последователей Бдения ступила на берега Северной Америки благодаря Гильдии морской торговли "Ахерон", которая организовала массовый перевоз ресурсов из южных провинций Франции (где на протяжении всего Средневековья располагался штаб организации) через Атлантический океан. Считается, что из всех крупных организаций охотников "Ахерон" пострадал меньше всего. Не стоит и говорить, что, будучи самой буквальной Гильдией морской торговли, он успел ещё и неплохо нажиться прежде, чем в Америке появились другие значимые структуры.

Удар молота

Едва ли будет преувеличением заявить, что книга "Маллеус Малефикарум", или "Молот ведьм", стала одним из первых бестселлеров христианского мира. Если бы не изобретение книгопечатания в 1440-х годах, охота на ведьм вполне могла бы принять куда менее кровопролитный и глобальный характер. Увы, даже если в некоторых европейских странах "Маллеус Малефикарум" и не получила особого распространения (это касается в первую очередь Скандинавии и России), большинство европейцев хотя бы краем уха слышала об труде Генриха Крамера и Якоба Шпренгера. Именно из-за распространения этой книги в охоте на ведьм чаще всего использовали методы, опубликованные в "Маллеус Малефикарум". По этой же причине около 90% жертв принадлежали к женскому полу, который после публикации книги начали практически отождествлять с ведьмовством.

Одноимённая структура

Структура Маллеус Малефикарум существовала за долгие десятилетия до того, как ей дали это имя в 1567 году. Тогда ещё молодой Амброджо Баудолино испытывал свои новообретённые Благословения не только на вампирах и демонах, но и на других охотниках. Начатая им Теневая чистка (тайная охота на других охотников) привела к неожиданному результату: встрече с Миланской леди и заключению тайного союза между обеими структурами. Охотники, знающие об этом союзе, даже предполагают, что прозвище Маллеус Малефикарум - Теневая паства - содержит отсылку именно к тому периоду короткой охоты на Люцифуг.

Рыцари святого Георга

Будучи тайными представителями англиканской церкви, Рыцари святого Георга не могли упустить возможности сопроводить соотечественников в земли Нового Света. Начиная с первых же лет шестнадцатого столетия, они принялись изучать и классифицировать местных чудовищ. За это время у них сложилась традиция разделяться на группы по пять-восемь членов, которые притворяются профессиональными гильдиями или семьями, чтобы не привлекать внимания пуритан. Из всех организаций, действующих на территории английских колоний, именно они могут претендовать на звание самых информированных (если не самых эффективных) последователей Бдения.

Эгис Кай Дору и Восходящие

Хотя никто и не знает *почему*, руководство Эгис Кай Дору старалось избегать участия в охоте на ведьм. Вместо этого оно отправляло своих испанских служителей в Южную и Центральную Америку с поручением собирать любые реликвии, которые остались от цивилизаций ацтеков и майя.

Восходящие тоже практически не участвовали в инквизиции, но совсем по другой

причине: им приходилось бороться одновременно с мумиями и вампирами, которые в тот период предпринимали весьма уверенные попытки избавиться от Культа Феникса раз и навсегда.

Пуританство

Быть хорошим пуританином означает верить, что ваше тело служит домом для духа, связанного с самим Богом. Мужчина следит за духовной чистотой своей семьи. Женщина сосредотачивается на материальных потребностях и подчиняется воле мужчины. Дети должны учиться и слушать своих родителей, чтобы стать ближе к Богу, а после взросления занять одну из вышеописанных гендерных позиций.

Пуритане не отмечают никаких праздничных событий: ни Дней Рождения, ни Рождества, ни каких-либо других праздников. Они всегда трудятся и следят за чистотой своих душ. Никаких игр и посещения театров не допускается. Об алкоголизме и половых связях до брака не приходится и говорить.

Но самое главное - особенно в контексте этой эпохи - заключается в том, что заметив прегрешения со стороны своего товарища, вы должны немедленно сообщить о них своему старейшине. В обратном случае грешником будете считаться и вы сами.

Наумкеаг

Изначально Салем назывался “Наумкеаг”, или “Место для рыбалки”. С прибытием английских колонистов в 1626 г. ему дали новое имя, происходящее от еврейского “Шалом”, то есть мир. Первое время поселенцы поддерживали хорошие отношения с коренными жителями, однако по мере того как индейцы начинали всё чаще умирать от странных болезней (и нападений чудовищ, которых англичане привезли с собой), отношения между двумя группами ухудшались всё больше и больше.

Это осложнялось и борьбой с французскими, голландскими и некоторыми другими поселенцами, которые не оставляли попыток сделать Северную Америку своей и только своей колонией.

Среди ключевых локаций Салема особого упоминания заслуживают три следующих.

- Расположенная на окраине города, **Салемская гостиница** открывает свои двери всем туристам, которые в состоянии заплатить за ночлег и завтрак. После смерти своего мужа владельцем заведения стала Пруденс Винтерс. Пруденс работает на износ, почти не попадаясь в глаза соседям за пределами своей гостиницы. Конечно, нетрудно понять почему: дел у неё невпроворот, а сыновья Филипп и Сэмюэл только начали выходить из детского возраста. Однако, само собой, местные уже начинают подозревать её в чародействе.

- Все основные товары можно приобрести в **Магазине** - ему не нужно другое название, потому что никаких конкурентов нет даже в самых далёких окрестностях. Список товаров включает фонарики, щёлочь, гвозди, табак, чай, ветчину, соль, инструменты, простые ткани, посуду и многое другое. Магазин принадлежит местной купеческой семье Уиллоусби. Её глава, Джейкоб-старший, считается одним из самых зажиточных людей в Салеме. В других обстоятельствах это сочли бы грехом, однако Уиллоусби удаётся поддерживать отличные отношения с Церковью благодаря своим щедрым еженедельным пожертвованиям.

- Несмотря на то, что употребление алкоголя не одобряется и фактически даже находится под запретом в местном пуританском сообществе, это не останавливает местных жителей от посещения **Водооя** - единственного питейного заведения в городе. Держит его Уильям “Одноглазый” Истон и его жена Мэри. В приличном обществе никто не обсуждает и даже не упоминает это “нечистое” заведение, хотя за шиллинг местные неохотно укажут путь к дому Истонов.

Ипсвич

Основанный всего через несколько лет после Салема, в 1634-ом, Ипсвич располагается на берегу одноимённой реки в пятнадцати милях к северу от него. Изначально, конечно, в этих краях жили индейцы, которые называли это место Воннескуамсауке или Агавам.

Ключевыми локациями поселения можно назвать следующие три.

- **Мост Дун** представляет собой природное образование из серого сланца, гранита и ила. Эта естественная каменная арка позволяет обывателям пересечь реку Ипсвич в самой глубокой из её точек. Мост считается одной из самых посещаемых локаций посёлка (поскольку через него активно проходят торговцы как из числа поселенцев, так и из числа индейцев). Однако как только солнце садится, даже самые храбрые жители Ипсвича стараются держаться подальше от моста Дун. В конце концов, в городе уже почти нет человека, который хоть раз не видел призрак женщины, ждущей на мосту любимого, который всё никак к ней не вернётся.

- Построенная в 1652 году на берегу той же реки, **Ипсвичская тюрьма** представляет собой грозную двухэтажную крепость, в которой коротают время до суда все заключённые - и виновные, и невинные. В настоящее время в десяти (из двадцати свободных) камер тюрьмы забиты женщинами, обвинёнными в колдовстве - и днём и ночью их крики разносятся по всему городу. Другая половина пустует, но едва ли это надолго.

- Среди трёх кладбищ, расположенных в окрестностях Ипсвича, **Могила Маршала** считается самым пугающим. Говорят, когда-то индейцы использовали эту землю для священных обрядов, однако после того как её приобрёл английский дворянин (которого вскоре здесь же и похоронили), на кладбище стали замечать призраков, которые блуждают по нему *даже днём*. А кое-кто даже поговаривает о разрытых могилах...

Бостон

Бостон считается второй столицей Массачусеттса. Основанный в 1630 году и расположенный в 15-20 милях от Салема, он завоевал у охотников славу одного из самых загадочных городов Америки - во многом благодаря бесчисленным аномалиям наподобие мест магической силы, скрытым в его окрестностях. Любопытно, что в Бостоне уживаются даже такие непохожие диаспоры колонистов, как квакеры, баптисты и католики римского обряда. На данный момент в Бостоне проживает около 13000 человек, хотя численность населения беспрерывно растёт.

Подробные сведения об истории Бостона в Хрониках Тьмы можно почерпнуть из книги **Boston Unveiled**.

Среди основных локаций Бостона главными считаются три:

- Основанный в 1636 году и названный в честь своего ключевого спонсора, в эти дни **Гарвардский колледж** отличается крайне небольшим размером и пока успел выпустить всего несколько учеников (в 1642 г. численность его выпускников составила всего девять человек). Тем не менее, заведение уже успело завоевать статус первого образовательного учреждения Америки, и его название становится всё известнее с каждым прошедшим годом.

- **Бостонская гавань** служит душой и сердцем всего города. Именно здесь выгружают свои товары корабли, прошедшие трудный путь через Атлантический океан. Сразу несколько крупных торговцев приобретают и даже заказывают товары с континента, распределяя их в местных магазинах и затем продавая жителям по всем английским колониям - пока ещё находящимся в весьма нестабильном положении. Разумеется, среди этих торговцев встречаются и те, которые работают на Гильдию "Ахерон".

Шум и суэта, царящие на причале, представляет сразу целую массу возможностей для всякого, кто не брезгует пыльной работёнкой. Контрабандисты, пираты, торговцы, врачи, писцы, инспекторы и солдаты обмениваются здесь историями обо всём, что видели здесь или на другом краю света. Иными словами, это идеальное место для охотника, который хочет убедиться, что он знает обо всех странностях и угрозах родного города.

- Про бостонскую **аптеку** трудно рассказывать долго, однако без этого заведения город не

простоял бы и нескольких месяцев. Несмотря на название учреждения, местный аптекарь служит не только торговцем, но и терапевтом, и даже хирургом.

Докендо Дискимус

В 1657 г. несколько выпускников Гарвардского колледжа объединяются в содружество Докендо Дискимус, предназначенное для научного исследования так называемых сверхъестественных феноменов. Его судьба в современном мире неизвестна: возможно, организация всё ещё существует, однако не менее вероятно, что её разогнали чудовища или даже другие бостонские охотники, не желающие, чтобы неподготовленные к физическим конфликтам граждане привлекали к себе внимание ночных хищников.

Теневой суд

Теневым судом называет себя крупное объединение массачусетских охотников, следящих не столько за соблюдением закона, сколько за безопасностью местных жителей - и их душ. Заправляют Теневым судом Рыцари святого Георга. Охотники, знающие о существовании суда, часто запрашивают его помощь в решении тех или иных конфликтов, хотя это не гарантирует, что суд окажется на их стороне (если только речь не идёт о конфликте между правоверными христианами и порождениями тьмы).

Ниже приведены ключевые факты об отношениях между различными организациями охотников и представителями Теневого суда.

- Рыцари святого Георга всё ещё не научились отличать служителей **Люцифуг** от настоящих ведьм, что заставляет Детей седьмого колена скрываться от Теневого суда подобно самим чернокнижникам.

- **Молот ведьм** раскололся надвое. Одни охотники готовы сотрудничать с представителями других структур, начиная перенимать мышление, которое сегодня можно было бы назвать прогрессивным. Другие считают охотников, наделённых мистическими способностями, такими же монстрами, как и чернокнижники.

- **Эгис Кай Дору** нечасто выходят на связь с Теневым судом, опасаясь - и вполне справедливо, - что другие охотники попытаются завладеть их реликвиями. Однако им редко удаётся укрыться от глаз Теневого суда надолго. Если их не выдаёт собственная жадность, то это делают артефакты, мистические свойства которых трудно не заметить. Разумеется, местные - включая многих охотников - не знают, что Эгис Кай Дору представляет собой полноценную организацию. Чаще всего их деятельность привычно приписывают рукам "колдунов". Поэтому, когда Теневой суд отправляет своих агентов по следу Эгис Кай Дору, многие из них могут и не понимать, что охотятся на единомышленников.

- Не любят Теневой суд и **Восходящие**. Прежде всего, Культ Феникса не собирается афишировать тот факт, что свои силы он получает от наркотических Эликсиров - однако существует и другой, сугубо психологический момент, разделяющий эти фракции. Восходящим не нравится, что члены англиканской церкви обладают в суде безоговорочным авторитетом. Даже не самые религиозные представители Культа не собираются признавать над собой власть христиан, которые появились в этих краях одновременно с их организацией.

- **Гильдия "Ахерон"** - единственная структура, согласившаяся работать с Теневым судом (и Рыцарями святого Георга в частности). Другое дело, что о каждой своей операции и о каждом решении суда её члены докладывают вышестоящим лицам. Некоторые члены Гильдии и вовсе не торопятся примыкать к суду, продолжая индивидуальное Бдение под видом той или иной торговой компании (наподобие **Аптеки "Тигиея"**, основанной в 1681 г.)



Хроники Тьмы

Духи, призраки и ходячие мертвецы широко известны не только индейцам. За время, проведённое с начала колонизации, англичане уже успели познакомиться с этими существами лично. Тем удивительное, что после смерти некоторые из них сами получают возможность пополнить ряды этих существ, превратившись в **Пожирателей грехов** - и увидев ситуацию в поистине *новом свете*.

Вампиры борются за жизнь практически каждую ночь, хотя массовая истерия значительно облегчает им эту задачу. Если вампир не проявляет достаточно осторожности в кормлении, он всегда может попытаться направить своих преследователей на поиски ведьмы, использующей человеческую кровь в своих ритуалах.

По очевидным причинам, **магам** живётся в этот период хуже всего. Многие из них не находят лучшего выхода, чем покинуть Салем и отправиться в массачусетскую глубинку в надежде обрести хоть какой-то покой.

Мало кто принялся за изучение Нового Света с таким энтузиазмом, как **Прометиды**. Здесь достаточно смертных, чтобы по их поведению можно было изучать особенности человеческой жизни, и в то же время недостаточно охотников, чтобы жизнь Созданных превратилась в кошмар наяву.

А **оборотни**... оборотни всегда питали слабость к местам, принадлежащим дикой природе в куда большей степени, чем простым смертным - и английские колонии конца семнадцатого столетия представляли собой поистине незамутнённый образчик подобного места.



Новые содружества

Несмотря на свою эффективность, Теневой суд (в сущности, представляющий собой объединение из нескольких структур) представляет собой далеко не единственную крупную силу в мире колониального Бдения.

Ниже перечислены четыре содружества, действовавших в период Салемской охоты на ведьм в штате Массачусеттс. Судьба этих организаций остаётся на откуп вам лично. Возможно, они сгинули вместе с другими историческими содружествами охотников - но возможно, их наследники всё ещё продолжают Бдение где-нибудь в американской глубинке.

Красный дозор

Красный дозор представляет собой тайное общество охотников на вампиров, образованное в Средние века в ответ на разгул инквизиции. Зная, что последователям Бдения стоит держаться вместе, девять охотников из старейших семей Европы подписали собственной кровью договор, призывающий как их самих, так и их потомков к выполнению двух ключевых задач: помогать друг другу в случае острой необходимости и выслеживать кровососов по всему миру.

Хотя члены Дозора и состоят в содружестве, а не структуре, принесённая ими клятва обладает колдовской силой. Когда один из членов той или иной семьи умирает, его место занимает другой. Нет, это вовсе не означает, что в организации состоят всего девятеро охотников: в неё вступают и представители многих других семей. Тем не менее, каждая семья знает, что если она не сможет подготовить замену текущему представителю своей династии, то после его гибели её ждёт проклятие (точная сущность которого сегодня уже забыта).

По странному совпадению - или, что вероятнее, по велению колдовских сил - в настоящий момент по одному представителю каждой из девяти семей уже прибыли в Новый Свет.

Статус

- Вы только что узнали о своём тайном наследии, как и о клятве, некогда заключённой вашим предком с другими охотниками. Вы приобретаете либо очко Ресурсов, либо очко Союзников (в лице других членов Дозора).

- Вы не только знаете об истории своего содружества, но и следите за тем, чтобы у него было светлое будущее. Вы получаете ещё два очка Ресурсов или Союзников.

- Вас знают не только в вашей семье, но и в восьми других родословных охотников. Вы получаете от одного до нескольких Преимуществ (суммарно составляющих не больше трёх уровней) по усмотрению своего Рассказчика. Например, один охотник может получить сразу три Преимущества первого уровня, другой - одно Преимущество первого уровня и одно второго, а третий - только одно, достигающее сразу третьего уровня.



Стереотипы

Рыцари святого Георга: До тех пор, пока они не начнут считать сделку наших семей колдовским ритуалом, я не имею ничего против этих господ. Но должен признаться, что Теневой суд производит впечатление организации, в которую может просочиться вампир.

Эгис Кай Дору: Должен признаться, меня не слишком-то впечатляют реликвии, не способные показать, где скрывается каждый кровосос в городе. Хотя я не отказался бы от удовольствия выстрелить из арбалета, который всегда попадает в сердце вампира.

Маллеус Малефикарум: Я не имел чести встретить этих святых отцов лично, однако мой батюшка говорил, что когда-то они помогли нам в один из темнейших часов для нашей семьи. И всё же у меня больше вопросов, нежели ответов.

Гильдия морской торговли “Ахерон” (Коллектив Хирон): Пока что они помогают нам. Но знаете, существуют разные виды вампиризма...



Ле Вояжёр

В 1534 году французские колонисты наконец начали осваивать территории, известный как Новая Франция (и частично соответствующий современной Канаде). Именно им принадлежала честь представить европейскому покупателю меха местных животных, от разных видов волков и медведей до бобров и енотов. После того как шкуры енотов превратились в один из самых востребованных товаров Новой Франции, охотники начали искать более экзотические виды шкур. И к счастью для них, они нашли, у кого можно "позаимствовать" эти шкуры.

В отличие от других последователей Бдения, Ле Вояжёр представляют собой самых буквальных охотников, отслеживающих монстров в природной глуши в целях их свежевания. Шкуры подстреленных оборотней, териантропов и других чудовищ они продают помощникам из числа местных торговцев, которые, в свою очередь, отправляют их за океан.

В отличие от многих охотников, Ле Вояжёр не скрывают характера своей деятельности. Они могут замолчать информацию о существовании *других* организаций, чтобы не подставлять под удар их интересы в английских и французских колониях, однако в целом они регулярно ищут новых рекрутов. В конце концов, чем больше их численность, тем меньше становится смертность.

Статус

- Вас знают в лицо, но пока считают простым новичком. За обеденный стол вы садитесь последним. Эта позиция наделяет вас либо Наставником третьего уровня, либо очком Ресурсов и всем необходимым охотничьим снаряжением.

- За столом вы садитесь вторым - сразу после старшего охотника. Вы получаете либо ещё два очка Ресурсов и новое оружие, либо два пункта Контактных, либо 2 очка Известности - в зависимости от того, что лучше отражает историю вашей деятельности.

- Вас считают настоящим экспертом по охоте на оккультных созданий. Когда вы умрёте, о вас будут рассказывать сказки, легенды и небылицы, а ваш кинжал будут хранить как реликвию. Вы получаете 3 очка Ресурсов и доступ к сложным охотничьим ловушкам, 3 очка Известности или сразу 4 очка Союзников.



Стереотипы

Рыцари святого Георга: Что они делают, чтобы меня защитить? Их Теневой суд только ставит моих друзей под удар.

Красный дозор: Что-то мне не кажется, что охотиться на добычу, обитающую в твоём городе - это хоть сколько-нибудь сложно.

Хранители узора: Я рад, что среди нас есть те, кто собирает истории об охоте и рассказывает их новичкам. Быть может, мне даже удастся узнать у них что-нибудь новое.

Маллеус Малефикарум: Не знаю, что и думать. Эти священники слишком привязаны к своей церкви. Что им кажется важнее: охота или вера?



Хранители узора

В отличие от большинства охотников этого периода, Хранители узора почти целиком состоят из выходцев из коренных племён. Более того, эти знатоки оккультного мира редко проводят собственные боевые или разведывательные вылазки. Своей задачей они считают запоминание сведений обо всех чудовищах, о которых они когда-либо слышали, и обо всех славных охотах, когда-либо проведённых на белом свете.

Узнав достаточно, они отправляются к молодым охотникам, которым ещё не довелось повидать худшие стороны Бдения, и рассказывают им обо всём, чему были свидетелями или что слышали от других мудрых охотников.

С исторической точки зрения главной проблемой Хранителей служат отнюдь не чудовища, а языковой барьер (и немного - политика), разделяющий их культуру и молодых охотников из-за океана, которые обладают огромным потенциалом, но иногда попросту не способны понять их истории.

Статус

- Вы знаете охотника, который рассказывает вам истории, известные ему самому. Вы получаете либо Наставника третьего уровня, либо Наставника второго уровня и один Язык.

- Вы многое повидали сами - и ещё больше узнали от других последователей Бдения. Вы получаете 2 ока Оккультизма, Политики или Экспрессии со Специализацией в Повествовании.

- Вы уже столько раз пересказывали чужие и собственные истории, что получаете либо три очка в Оккультизме или Коммуникабельности, либо четыре очка Союзников или Контактных.



Стереотипы

Рыцари святого Георга: Они пугают меня. Мы идём по одной дороге, но они совсем не похожи на нас. Мне кажется, кто-то ими управляет.

Красный дозор: Хотелось бы поговорить с ними и сравнить известные нам истории. Может, “кровососов”, о котором они говорят, и есть тот злой дух, который доставил нам столько проблем? Жаль, что они сейчас в Бостоне. Мне там не рады.

Защитники света: Из всех охотников, что я встречал, эти лучше всего понимают наши задачи. Они знают, какое зло таится во тьме. Даже если меня не станет, они поднимут мой факел с земли.

Ле Вояжёр: Почему они сами ищут чудовищ в их собственных местах обитания? Наверное, они не знают, что им грозит. А что ещё хуже, они считают, что все чудовища обитают *здесь*. Они что, не знают, сколько отродий привезли на своих кораблях из Европы?



Защитники света

Из всех содружеств, действовавших в этот период, Защитники света больше всего напоминают современных охотников, которым приходится отвоёвывать у чудовищ родные земли буквально клочок за клочком.

Защитники света делают всё, чтобы монстры не навредили их близким. Равным образом, им приходится заниматься простыми делами вроде торговли или земледелия, поскольку у них нет общей казны, из которой можно было бы взять деньги на поддержание своих семей. Многие из них даже не проводят границы между собой и простыми людьми, считая себя "всего лишь" очередными представителями своего племени, которым нужно совмещать охоту на злобных духов и извергов со спасением своих семей от голода, болезней и европейцев.

Статус

- Вы уже доказали свою ценность в одной из последних охот. Вы получаете очко Выживания, Оккультизма или Холодного оружия.

- Вам удалось убить монстра или помочь сразить его другому Защитнику света. Вы получаете либо два пункта Контактв, либо два очка Ресурсов, которые распределяете между новым оружием и охотничьей экипировкой.

- Другие члены содружества хвастаются, что знают вас лично. Вы получаете три очка Ресурсов (обычно отражающих появление товаров на продажу), либо два пункта Укрытия, либо одно очка Контактв *плюс* Два очка Союзников.



Стереотипы

Хранители узора: Я понимаю их цель и уважаю стремление распространять сведения о чудовищах, но они не спешат помогать нам в самой войне с порождениями тьмы.

Лес Вояжёр: Местные охотники знают разницу между оборотнем и *локсом* - призраком росомахи. Они знают, каких духов можно утихомирить и каких лучше не убивать. Приезжие не знают этого и не торопятся узнавать наше мнение. Боюсь, это приведёт их к трагическому финалу.

Маллеус Малефикарум: Церковь говорит то, Церковь говорит это, а мне-то какое дело?

Люцифуг: Я никогда не сталкивался с заступниками человечества, которые сами родились от злых духов. Я ценю то, что они делают, но мне будет спокойнее, если вместе с чудовищами погибнут и они сами.



Новые Тактики

Перекрёстный допрос

Требования: *Все:* Манипулирование 2, Расследование 1. *Частично:* Загадки 2 или Оккультизм 2 (вторичный участник). *Частично:* Обман 2 (вторичный участник). *Частично:* Запугивание 2 (вторичный участник)

Минимум: 3 или больше

Бросок: *Основной:* Манипулирование + Запугивание. *Вторичный:* Внушительность + Расследование, Манипулирование + Обман или Оккультизм

Описание: Поначалу вторичные участники собирают о жертве всю ценную информацию, разговаривая с её соседями или, если возможно, с ней самой (мимоходом). Затем, используя собранную информацию, основной участник проводит разговор с жертвой в частной обстановке. Он задаёт ей щекотливые вопросы, проходя по проверке за раунд (его броски заключаются в проверке Манипулирования + Запугивания). Жертва сопротивляется проверками Самообладания + Обмана.

Основной участник должен набрать сумму успехов, равную Решительности + Самообладанию жертвы. Она же, в свою очередь, старается набрать сумму успехов, *превосходящую* Самообладание + Эмпатию основного участника. Если жертва победит, постарайтесь повернуть ситуацию так, что суд или даже ячейка протагонистов начнёт сомневаться в предъявленных обвинениях.

Организации: 13 очков Практического опыта, 10 для Рыцарей святого Георга, 8 для Маллеус Малефикарум.

Кремниевый замок

Требования: *Все:* Ловкость 2, Огнестрельное оружие 2. *Частично:* Ремесло 2 (вторичный участник). *Частично:* Выживание 2 (вторичный участник)

Бросок: *Основной:* Ловкость + Огнестрельное оружие. *Вторичный:* *Сообразительность* + Огнестрельное оружие или Ремесло

Описание: Мушкеты и пистолы с кремниевым замком считались в это время истинными образцами передового вооружения: однако их перезарядка занимала не меньше пятнадцати секунд даже у сравнительно опытного стрелка. Эта тактика позволяет основному участнику быстро передать пистоль своему соратнику и тотчас получить от него другой, запасной. Этот цикл может повторяться сколько угодно. Фактически при наличии достаточного числа мушкетов или пистолей основной участник может делать по выстрелу в раунд: перезарядкой занимаются остальные.

Организации: 14 очков Практического опыта, 10 для Ле Вояжёр.

Глава одиннадцатая:

Тёмная эра Гриммов (1812 - 1820 гг. н.э.)

Changeling: the Lost

В 1812 году тогда ещё не слишком известные братья Гримм опубликовали сборник сказок под невинным названием "Детские и семейные сказки" или просто "Сказки братьев Гримм". Потерянные сочли эти истории весьма настораживающим чтивом, поскольку в них метафорически - а порой и буквально - отражался опыт их Заточения в царстве Истинных Фей.

Их опасения оправдались. Вскоре после публикации книги сказки братьев Гримм начали оказывать мощное сверхъестественное влияние на весь мир Потерянных. Всего за месяц некогда консервативные фригольды приняли совершенно новые правила, самые робкие среди Потерянных превратились в отважных героев, храбрецы сделались предателями - а из Чащи в мир смертных пожаловали представители невиданного седьмого Обличья, не знающего своего имени. Не прошло и нескольких дней, как их нарекли единственным подходящим именем.

Гриммы.



К слову о детях

Хотя вы и можете рассказать историю об этом периоде, не затрагивая тему *детей в мире сказочного волшебства*, хорошей идеей будет хотя бы время от времени делать отсылки к оригинальным сказкам братьев Гримм - которые в большинстве своём повествуют о детях или чрезвычайно юных героях.

Если вы хотите сделать детей не побочными персонажами, а настоящими протагонистами своей истории, учтите две простые детали:

- Дети отнюдь не глупы. Они просто неопытны. Они не совершают идиотских и хаотичных поступков, в которых нет никакого смысла. А если они и делают что-нибудь нелогичное, то лишь потому, что ошибочно полагаются на "факты", выдуманные другими детьми или даже взрослыми. С точки зрения логики (а не *знаний*) дети нисколько не отличаются от нас с вами.

- Если игрок хочет выступить в роли ребёнка, обсудите это с другими игроками. Подумайте о характеристиках, которые он сможет - и что ещё важнее, *не* сможет получить из-за своего возраста. При желании вы можете обратиться к книге **Innocents**, посвящённой игре детьми в остросюжетных (а порой и кошмарных) историях.



Тема и атмосфера

Темой этой эпохи могут быть только *стремительные изменения*. Неизвестная внешняя сила, с которой подменыши ещё никогда не имели дела, начинает придавать новый облик охотникам из Аркадии, фригольдам, Чаще, Дворам, самому миру Фей, его обитателям и - что уже всего - непосредственно протагонистам. Никто не утрачивает былой личности - но обнаруживает, что совершает поступки, как будто предписанные ему рукой незримого автора.

Отсюда и атмосфера периода: *абсолютная неизвестность*. Никто не понимает, к чему может привести вторжение сверхъестественной драматургии в мир простых смертных - и даже подменышей. Даже Охотники и Феи могут оказаться куда слабее, чем привыкли Потерянные... или, напротив, ещё сильнее.

Всеобщий побег и прочие изменения

Едва ли не самый неожиданный эффект этого периода проявляется в массовом побеге подменышей из Аркадии. Почти все они рассказывают, что в какой-то момент Заточения просто почувствовали, что они *могут бежать*. Конечно, всегда остаётся страх, что им просто *позволили* это сделать, однако учитывая, какой хаос творится в мире подменышей, неудивительно, что многие допускают и вероятность реального ослабления магии Фей.

Увы, несмотря на приток новых союзников, многие Дворы погружаются в такой хаос, что массовое появление беглецов иногда даже не кажется хорошей новостью. В некоторых городах фригольды переворачиваются с ног на голову. Некогда добродетельные подменыши превращаются в злодеев. Друзья становятся врагами, а противники заключают мир. Многие пытаются бежать в другие города, особенно Берлин, однако порой обнаруживают, что уже какое-то время бредут в неизвестном направлении по тропам Чащи. Даже те, кому удаётся добраться до Берлина, иногда чувствуют, что сделали это по чужой воле - словно их толкала туда чья-то невидимая рука.

В лесах по всей Германии (и, возможно, в других европейских странах) распахивают врата в Чащу. Хобгоблины и отродья врываются в земной мир, в то время как смертные по чистой случайности оказываются в мире Фей.

И хотя некоторые из немецких подменышей сразу обратили внимание на совпадениях в окружающем мире и "Сказках братьев Grimm", многие поначалу даже не слышали о появлении этой книги. Только спустя несколько месяцев после начала этих изменений подменыши по всей стране начали замечать сходство между изменениями в их жизни и историями Братьев Grimm. Возможно, им удалось бы совершить это открытие куда быстрее, если бы к началу девятнадцатого столетия в Германии умело бы читать более половины населения (включая подменышей).

Правители многих фригольдлов - те, кому удалось сохранить Ясность и чистоту рассудка - собирают крупнейшие за последнее время советы, надеясь обсудить с окружающими, как именно им вести себя в этой ситуации.

Революционные настроения

Возможно, худшая сторона любого резкого изменения в массовой психологии заключается в том, что люди (как и Потерянные) склонны выплёскивать свои страхи на окружающих.

Массовые изменения, происходящие в мире подменышей, подталкивают многих представителей их коллектива если не к бунту против текущих лидеров, то к реформации существующих Дворов. Например, уже в первые дни этого повального сумасшествия в Мюнхене заговорили о создании Двора находчивых юношей, вора благородных принцесс и Двора путешественников.

Некоторые идут ещё дальше. Одним утром в Кесселе все члены фригольда выбрали себе имена сказочных персонажей. Никто даже не придавал этому никакого значения, пока все не начали представляться новыми именами.

Никто не знает, к чему это приведёт.



Положение в обществе

При создании персонажа особое внимание уделите его положению в обществе. Более 90% населения проживают в сёлах и деревнях, и подменыши, вышедшие из их числа, ещё не имели возможности ознакомиться с шедеврами братьев Grimm.

Зажиточные граждане, купцы, ремесленники и учёные встречаются в этот период чаще, чем в большинство других, однако если вы не находитесь в самом центре Берлина - или, возможно, Гамбурга, - ватага из трёх-пяти высокостатусных персонажей, располагающих изрядным запасом финансов, будет неизбежно привлекать взгляды граждан. И речь даже не о ворах: в ином городе такая ватага может представлять собой размер местного городского

совета.

Конечно, вы можете объявить своего персонажа наследником благородной династии (в случае чего подумайте о приобретении Ресурсов •• или выше, Известности • и Статуса не ниже •••), однако и в этом случае помните, что аристократов в те годы было не больше, чем один на тысячу простых граждан. Иными словами, ватага из нескольких аристократов *всегда* будет привлекать вопросы окружающих немцев.



Новые Дворы

Ниже перечислено только несколько примеров Новых Дворов, возникших в этот период *незадолго до публикации "Сказок"*. После их появления число Дворов, спонтанно выросших на месте старых, перечислить было бы почти невозможно.

Двор наук

Двор наук, также известный как Двор чудес, состоит из учёных, изобретателей, часовщиков, физиков, врачей, оружейников и других талантливых личностей (наподобие пивоваров).

Двор следует строгой иерархии, выделяющей особые позиции **Гения** (Мантия 5), **Учёного** (Мантия 4+ и 4+ очков Науки или Ремесла), **Учителя** (Мантия 3+ и 3+ очков Ремесла или Науки), **Ремесленника** (Мантия 2+ и 3+ в этих Навыках) и **Подмастерья** (Мантия 1+).

Среди **Договоров**, известных этому Двору, особое место занимают Договоры с Повествованием, Эмоцией (чудо) и Благословением совершенства.

Мантия

- Очко Ресурсов.
- Персонаж получает очко Гоблинской клятвы в отношении всего, что связано с его изобретательской деятельностью (часами, металлом, светом и так далее).
- Персонаж может завершать *продолжительные* действия за 1/8 их обычного срока, но только если занимается научно-изобретательской деятельностью.
- Герой получает Преимущество *Личный подход*.
- При проверках Науки и Ремесла персонаж добивается исключительного успеха при трёх вместо пяти.

Двор искусств

Известный также как Двор стремления, Двор искусств занимается, как нетрудно понять из названия, именно искусствами. Отдельно стоит упомянуть, что он признаёт *настоящим* искусством даже низкие его формы наподобие театра, создания или пересказа народных баек и уличных музыкальных выступлений.

Несмотря на то, что раньше Двор искусств следовал почти столь же жёсткой иерархии, что и Двор наук, теперь в нём признаются только две общие роли: **мастера** и **грандмастера**. Стать грандмастером может любой, кто обойдёт соперников во внутреннем творческом конкурсе. Мастерами считаются все достойные члены Двора.

Среди ключевых **Договоров** выделяются Договоры с Повествованием, Эмоцией (стремление) и Тайной реальностью.

Мантия

- +1 очко Ремесла, Экспрессии или Исполнения
- (От переводчика: Вероятно, ошибка исходного текста. В оригинале упомянут несуществующий Навык *Performance*).
- Персонаж получает очко Гоблинской клятвы в отношении всего, что связано с его избранным видом искусства.
- Известность второго уровня.

.... Герой получает Преимущество *Личный подход*.

..... Персонаж может вложить очко Воли, чтобы перекинуть все невыгодно выпавшие дайсы при проверке Ремесла, Экспрессии или Исполнения.

Договоры поддержки

Большинство этих "одиночных" Договоров предназначены для восстановления нравственного, психического и физического здоровья детей или других жертв, пострадавших от массового изменения реальности после выпуска "Сказок братьев Гримм".

Договор с пищей (•)

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Самообладание + Вирд

Ребёнок добавляет Вирд протагониста к своим проверкам Решительности + Самообладания при проверках Рассудка. Взамен персонаж восстанавливает несколько очков Чар в размере Решительности ребёнка.

Лазейка: У ребёнка есть подарок или другой ценный предмет, который он держит при себе уже больше месяца специально для того, чтобы напоминать себе о лучших сторонах жизни.

Договор с настоящей и ложной личностью (•)

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Манипулирование + Вирд

Если ребёнок укрыт от глаз окружающих злыми чарами, персонаж не получает никаких штрафов при попытках его найти или просто увидеть.

Лазейка: В прошлом этот ребёнок проспал на глазах у персонажа всю ночь.

Договор с гостеприимным очагом (•)

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Выносливость + Вирд

Ребёнок неуязвим к погодному холоду на протяжении суммы дней, вдвое превышающей успехи, набранные подменным.

Лазейка: Персонаж дотронулся до волос ребёнка.

Договор с передачей (•)

Цена: 3 очка Чар

Бросок: Выносливость + Вирд

Ребёнок не чувствует голода на протяжении суммы дней, вдвое превышающей успехи, набранные подменным.

Лазейка: Подменш называет ребёнка по имени.

Договор с объективным идеализмом (•)

Цена: 4 очка Чар

Бросок: Самообладание + Вирд

Ребёнок добавляет Вирд протагониста к сопротивлению ближайшему ментальному Состоянию.

Лазейка: Подменш внёс небольшие изменения в личную вещь ребёнка (например, нанёс на неё какие-нибудь слова).

Договор с добром (•)

Цена: 4 очка Чар

Бросок: Самообладание + Вирд

Если в последнее время ребёнок утрачивал очки Рассудка, он получает +5 дайсов к

проверкам сопротивления любым Состояниям, и при этих бросках он может перекидывать все неудачно выпавшие дайсы.

Лазейка: Ребёнок утратил очко Рассудка под воздействием страха.

Новое Обличье: Гриммы

Да, любовь моя, назови меня принцессой ещё раз.

Скажи, что любишь меня, и мы будем счастливы до конца наших дней.

Мало что развлекает Фей так, как спектакль, в котором принимают участие сотни людей, даже не представляющих, что их сделали актёрами поневоле. И Гриммы - одни из немногих, кто знает свою роль – а зачастую и пьесу, участниками которой их сделали Феи. У каждого Гримма – своя задача. Один должен обрести истинную любовь, другой - потерять её. Один должен выследить Белоснежку, другой - помочь ей сбежать от злой королевы. О, у них есть возможность отказаться от своей роли. Однако тогда их сказка грозит превратиться в кошмар наяву.

Есть ещё одна ключевая черта, объединяющая всех Гриммов. До своего Заточения они были невероятно серыми, скучными личностями: работягами, землепашцами, кузнецами и другими ремесленниками или слугами. Гримм, желающий изменить свою роль, может даже осознанно менять свои навыки (и Навыки), чтобы расширить свой образ. Он может читать книги, изучать фольклор или даже соблазнять писателей, подталкивая их создать на основе их образа похожего, но немного другого персонажа.

Побег: Все Гриммы рассказывают одну и ту же историю - в разных версиях. Их Заточение было поистине жутким (по причинам, которые разнятся от одного Гримма к другому). Однако в какой-то момент они заметили, что когда они совершают яркие, сильные поступки, похожие на переломные точки в развитии драматического персонажа, окружающая реальность начинала им помогать, словно желая увидеть дальнейшую судьбу их "протагониста". В конечном счёте сама Чаща расступилась перед ними, призывая бежать - и играть свою роль уже на земле.

Создание персонажа: До Заточения Гриммы чаще всего обладали самыми серыми и непримечательными чертами характера, что отражалось и на их характеристиках. В частности, вы можете подумать о развитии Ремесла и других "трудовых" Навыков, которые редко делают персонажа ключевым действующим лицом в захватывающей истории. После Заточения Гриммы часто приобретают новые, яркие характеристики или даже сознательно развивают те, которыми не обладали раньше.

Благословение: *Знание истории.* Один раз за историю Гримм может получить очко Ясности, если другой персонаж будет относиться к нему как к исполнителю определённой роли (принцессы, героя, охотника и так далее). Гримм не имеет права сам попросить такого человека подыграть ему.

Проклятие: Всякий раз, когда Гримм совершает действие, выгодное для него лично, но нарушающее его текущую роль, он перебрасывает все *выгодно упавшие* дайсы при ближайшей попытке укрыться от Фей и Охотников. Иными словами, успехами считаются только те дайсы, которые показали результат 8 и выше *два раза подряд*.



Что с ними стало?

Теоретически Гриммы никуда не исчезли и по сей день. Более того, вполне вероятно, что они существовали и раньше – пусть даже и под другим названием. Однако скучные, серые, да и попросту неинтересные люди редко привлекают внимание Фей и ещё реже сами заходят в Чашу. Иными словами, Гриммы просто редки.

Другое дело, что в нашу Интернет-эру скучные люди нередко сами ищут приключений именно для того, чтобы раскрасить свою рутинную жизнь. Возможно, сегодня Гриммов может стать даже больше, чем в эпоху, описанную выше в этой главе. Более того, Феи могут и сами создавать новые истории, основываясь на *современных* сказках. Как будут выглядеть Гриммы, порождённые Интернет-страшилками или жутковатыми мемами?



Спутники обездоленных

Я буду другом для тех, кому не удалось найти спутника в этой жизни

Кому как не подменяю знать, что значит одиночество? Спутники обездоленных ищут детей и взрослых, которым не удалось найти единомышленников и друзей. Они становятся неким аналогом воображаемых друзей - с той оговоркой, что они существуют здесь и сейчас, во плоти и крови. Некоторые помогают одиноким людям найти своё место в человеческом коллективе и затем оставляют своих учеников, зная, что те готовы к современной жизни. Другие продолжают сопровождать таких людей до конца их дней, считая, что одиночка никогда не сможет по-настоящему влиться в общество и что ему всегда будет нужен друг.

Титулы: Соратники

Требования: Вирд 3, Эмпатия 3, Экспрессия 2, Скрытность 2

Привилегия

Если персонаж провёл хотя бы немного времени со своим смертным другом, в ближайшие 24 часа он получает бонус +3 к проверкам Скрытности. Если друг знает о его нечеловеческой природе, но всё равно принимает его, эти проверки получают эффект воспроизведения (позволяющий перекидывать все удачно выпавшие дайсы).

Орден главных героев

Созданный в 1813 году, этот орден поддерживает в своих представителях желание следовать героическим образам из современных сказок. Его члены ставят смекалку, отвагу и ловкость превыше всего, иногда даже получая имена сказочных героев.

Кроме того, представители ордена участвуют в негласном состязании, проявляя свои героические качества в мире людей и рассказывая об этом на встречах с другими членами ордена. Если подвиги персонажа подтверждаются материальными доказательствами или рассказами многочисленных свидетелей, руководство ордена даже награждает его медалью или поясом, на котором записаны его деяния. Например, один может носить пояс с надписью “Я спас: Ганса, Гретель, Элси...”, за которой будет оставлено пустое пространство для имён других детей, которых попытается спасти подменыш. Другой может получить медаль с изображением груды черепов и надписью “Убито охотников: один”.

Титулы: Сказочные рыцари, Орден находчивых простолюдинов, Трикстеры

Требования: Сообразительность 3, Расследование 1, Обман 2

Привилегии

Прежде всего, персонаж получает +1 очко Известности среди Потерянных. Кроме того, он всегда может вложить очко Чар, чтобы проигнорировать один конкретный штраф к текущей проверке.



Хроники Тьмы

Во многих городах этого периода **вампиры** создают свои маленькие феодальные государства под управлением Князей Инвиктус. Во многом именно эта структура станет типичной для доменов современного мира.

Оборотни расселяются по обширным и, как ни странно, почти незанятым землям Германии. Самой известной немецкой стаей становится братство Кровавых когтей, называющее себя Готтердаммерунг и захватившее весь Шварцвальдский лес.

Маги стараются не отходить далеко от своих городов, зная, сколько злых серых волков обитает в лесах (включая всё тех же оборотней).

Прометиды только знакомятся с новоявленным Наследием Франкенштейнов, хотя по необъяснимым причинам в Германии встречается и на удивление много Големов.

Скованные появляются всё чаще, что отражает распространение новых заболеваний и

эпидемий по городам Германии в результате массовой урбанизации.

Влияние сказочных парадигм на немецкую жизнь отпугивает Бога-машину и его ангелов. **Демоны** знают об этом, и хотя они не понимают, что именно наделяет "Сказки братьев Гримм" способностью влиять на реальность, они пользуются этим для построения новых шпионских сообществ. В любом случае, без постоянных столкновений с ангелами местное население Мятежных процветает как ни в одном другом регионе Европы.

Благодаря возрастающей (или хотя бы не увядающей) народной вере в существование тёмных сил **охотники** никогда не испытывают недостатка в рекрутах. Один местный орден, называющий себя *Кнехт Рупрехт*, выкорчёвывает ликантропию по всему государству, заодно изучая слухи об истоках этого мистического заболевания.

Поскольку в Германии наступает время героев - и Героев, - **Хищникам** приходится бороться за выживание практически изо дня в день. Многие Герои, сразив всех местных Отродий, в отсутствие своих традиционных врагов берутся за других монстров - включая подменышей.



Глава двенадцатая:

Руины империи (1893 - 1924 гг. н.э.)

Mummy: the Curse

Великие империи Европы и Малой Азии находятся на грани распада. Вечные слуги Судей, Бессмертные, слышат, как люди в отчаянии говорят о конце света. Как и следовало ожидать, у людей слишком короткая память. Подобное уже происходило - и не один раз. Великие цивилизации распадались и превращались в реликты давно ушедших веков, прежде чем исчезнуть из памяти человечества навсегда. Эта судьба постигла и родину мумий - великий Ирем. И если на смену Безымянной империи пришёл целый мир богатых возможностей, что ждёт человечество после развала *нескольких* империй?

Тема:

Жизнь среди руин

Мумии видят, как мир вокруг них распадается на части... в очередной раз. Они понимают, что грядёт Мировая война. Некоторые видят в этом трагедию: увы, но даже спустя тысячи лет развития люди не научились ценить то, что воздвигли их предки. Другие, напротив, с радостью наблюдают за развалом великих империй, видя, что люди не стали лучше - а значит, Ирем был не пережитком прошлого, а цивилизацией, которая легко вписалась бы и в картину современного мира.

Атмосфера:

Проклятия малые и великие

Мир начинает своё Сошествие. Страны утрачивают свою личность и начинают бороться за самоопределение. Быть может, благодаря этой встряске мир наконец пробудится и начнёт путь к своеобразному Апофеозу?

Британская империя

Викторианские нравы наделяют британцев твёрдой приверженностью идеалам промышленного и научного прогресса. Они гнушаются всего, что напоминает им о дикарском прошлом. Это мир леди и джентльменов, поэтов и лордов.

Со смертью королевы Виктории в 1901 году империя вступает в короткий период Эдвардианской эпохи, который во многом повторяет тенденции викторианской. Этот момент знаменует собой начало многих технологических прорывов, многие из которых находят своё отражение и в современном мире (широкое использование автомобилей, развитие радио, появление крупных самолётов и так далее).

Увы, вскоре Британия попадает в разруху Великой войны с Германией. Во многочисленных колониях начинается рост националистических настроений. По всей империи образуются трещины в политической и социальной стабильности. В конечном счёте жёсткие, структурированные принципы Викторианского общества окончательно растрываются, превращая Британию в гордую, но немного растерянную нацию.

Мумии видят в Британии ещё одно яркое отражение Безымянной империи. В ней даже есть свои колдуны, создающие в тайных лабораториях смертоносный газ и бронированные машины. Конечно, всё это не спасёт Британию от развала, однако на этот раз Восставшие смогут сами увидеть, как погибает империя.

В самой Британии в это время находится всего несколько мумий. Мало кому из них было дело до этого мрачного и туманного острова в предыдущие тысячелетия, хотя те, кто рискнул высадиться на его берега, обнаружили, что он наполнен странными, уникальными артефактами. Увы, недавно это превратилось в проблему: мода на расхищение гробниц подтолкнула многих грабителей нанести визит и в усыпальницы местных Восставших. Попадая не в те руки, многие артефакты привлекли внимание Великих Амхата, которые теперь

наводняют весь остров.



Британское летоисчисление

Вот краткая таблица, показывающая важнейшие даты и события в истории Великобритании на рубеже веков.

Викторианская эпоха	
Год	Важное событие
1895	Война золотого трона
1896	Победа в этой войне
1898	Сражение при Омдурмане (британские и египетские войска берут Судан)
1899	Вторая бурская война (британцы вступают в конфликт с южноафриканскими нациями)
1900	Восстание ашанти (формирование протекторатов Южной и Северной Нигерии)
Эдвардианская эпоха	
1901	Смерть королевы Виктории
1902	Конец войны с ашанти (весь Золотой берег становится британским протекторатом)
1908	Летние Олимпийские игры в Лондоне
1910	Смерть короля Эдварда VII
1911	Закон о парламенте 1911 г. передаёт власть от Палаты лордов к Палате общин
1914	Начало Войны с Германией
1919	Версальский договор (конец войны)



Британская Африка

Хотя корни современной египтологии относятся ещё к 1798 году, когда Наполеон Бонапарт нанёс этой стране весьма недружелюбный визит, в научном мире о тайнах египетской истории заговорили только на следующий, 1799 год, когда Пьер-Франсуа Бушар обнаружил Розеттский камень, предоставляющий ключ для расшифровки иероглифического языка. В 1801 году Розеттский камень попал в руки британцев, взявших Александрию.

И учёные, и воры со всех уголков империи с равным остервенением начали растаскивать египетские сокровища по своим коллекциям, и в кратчайшие сроки многие усыпальницы опустели настолько, что в них уже нечего было исследовать.

Правда, это спасло другие гробницы, поскольку подъём египтомании привёл к появлению системы патронажа, которая заключалась в том, что богатые аристократы начали выделять деньги на бережное, аккуратное изучение египетской истории. Сокровища всё ещё выносили из усыпальниц на свет, однако на этот раз помещали в музеи, а не перепродавали неизвестным коллекционерам из других стран.

Проблемы с путешествиями

Система патронажа оказалась необычайно важна и для мумий, поскольку большая часть из них отличается внешностью обитателей Африки или Ближнего Востока. Это не должно стать препятствием для игроков, желающих перебраться в британские страны, однако Рассказчику следует понимать, что мумию, пытающуюся высадиться где-нибудь в английском порту, неизбежно примут за беженца из какой-нибудь южной страны.

Судан

Хотя Судан и не может похвастаться грандиозными храмами или пирамидами, он оказывал серьёзное влияние на политику и культуру Египта. К 1914 году Судан официально признали частью *Королевства Египет и Судан*.

Британские истории

- Во время шторма несколько сосудов, перевозимых в Англию из Египта, разбиваются, высвобождая заключённый в них Сехем. Это приводит к возникновению нескольких слабых Амхата, которые следуют за осколками сосудов в надежде получить ещё немного Сехема. Путешествие приводит их к богатому коллекционеру или даже в государственный музей.

- Мумия пробуждается раньше времени и узнаёт, что её культ проиграл в войне с другим могущественным созданием (например, Обманутым или Шуанхсен). Не в силах восстановить культ, она организует поездку в Англию под видом слуги богатого человека.

- В Хартуме (столице Судана) пробуждается мумия, отозвавшаяся на зов своего культа. Её смертные служители надеются использовать её силу, чтобы изгнать англичан из своих земель.

- Несколько месяцев назад богатый коллекционер получил в своё распоряжение несколько мощных реликвий. Когда мумия наконец добирается до его дома, она обнаруживает, что действие реликвий существенно улучшает жизнь всех местных жителей, включая маленьких детей и даже животных. Если она заберёт эти реликвии, местные лишатся своего случайно обретенного счастья.

- Мумия узнаёт, что её культ исчез при странных обстоятельствах. Немногочисленные союзники культа рассказывают ей, что те связались с загадочными “существами из дыма и огня” и пропали в “густой мгле, которая просачивалась из-под земли” (Рассказики могут использовать эту зарисовку для проведения кроссоверных сессий по **Mummy: the Curse** и **Changeling: the Lost** или **Mage: the Awakening**).

Франция: Колониальная империя

В рамках своей борьбы за африканские территории Франция колонизирует северо-западной части континента. В конце девятнадцатого столетия она захватывает основную часть западных стран, а к началу двадцатого обеспечивает контроль и над экваториальной Африкой.

Хотя англичан и нельзя назвать *менее* строгими господами, чем французов, промышленные компании Франции запомнились африканскому населению привычкой заставлять местных жителей трудиться под угрозой смерти или нанесения увечий.

По мере того как французы разворачивают всё больше проектов по добыче каучука и слоновой кости, ситуация приобретает для коренных народов всё более катастрофический характер. Безусловно, многие культы обращаются за помощью к Восставшим, однако убийство даже всего одного француза приводит к массовой расправе над местными жителями. А потому мумиям приходится искать менее явные пути борьбы с французскими захватчиками.



Прекрасная эпоха и западный фронт

Год	Важное событие
1894	Начинается знаменитое Дело Дрейфуса
1898	Фашодский кризис: французские войска вынуждены отступить из Египта, хотя и получают контроль над Марокко
1904	Переговоры о “Сердечном согласии” (“Антанта кордиале”) приводит к ослаблению военных действий между Францией и Англией
1905	Конкордат 1801 г. отменяется. Церковная и государственная власть снова становятся двумя разными частями политической страты
1906	Капитана Дрейфуса наконец оправдывают
1914	Балканский кризис приводит к вступлению Франции в Великую войну с Германией
1919	Версальский договор (конец войны)
1920	Французский мандат в Сирии и Ливане
1923	Франко-бельгийская оккупация Рура



Османская империя

Османская империя правит основной частью Ближнего Востока и некоторыми частями Африки и Юго-Восточной Европы. Османы добиваются огромного прогресса в сфере развития оптики, ракетной техники и паровых двигателей. Недавно их общество пережило сразу несколько реформ, разделяющих церковную и светскую власть, что обеспечивает равенство всех людей перед законом независимо от социального класса и достатка. Уголовная ответственность за гомосексуализм также отменяется, что вызывает в обществе весьма различные мнения. Появляются современные заводы, улучшается порядок в военных частях.

Но многое из этого скоро будет в прошлом. Империя потерпела несколько разгромных поражений в военных походах на Австро-Венгрию и Россию. Её политический авторитет стремительно падает. Несмотря на это она ещё достаточно сильна и опасна - подобно стареющему тигру, который всё ещё может догнать антилопу.

Когда империя наконец развалится и пыль от обрушенных дворцов осядет, в миру возникнут сразу несколько стран, известных сегодня как Босния, Косово, Албания и Саудовская Аравия.

Османские истории

- Мумия знакомится с молодым константинопольским писателем, который пишет роман о стагнации и упадке османского общества. Используемые им образы и метафоры удивительным образом напоминают о реалиях Безымянной империи.

- Персонаж пробуждается в Константинополе и обнаруживает, что его культ обратился в ислам. Ему может и не быть дела до вероисповедания своих подопечных, однако те просят его разобраться с другим культом, следующим иной ветви ислама.

- Культ просит мумию остановить вторжение британских войск на территорию, которую Османская империя уже просто не в состоянии защитить. Тем не менее, если герой окажет солдатам именно физическое сопротивление, британцы пошлют сюда ещё больше войск. Ему нужно найти способ отвлечь внимание Британской империи от османских владений.

- Из-за недавних реформаций культ мумии распадается на несколько слоёв, каждый из которых поддерживает или оспаривает то или иное социальное нововведение.

- Пробудившись во Дворце Топкапы в Константинополе в конце 1800-х годов, мумия обнаруживает, что её культ был практически истреблён, а единственная выжившая культистка находится в гареме султана. Она по-прежнему верна персонажу, однако заперта в гаремском крыле Дворца. Учитывая растущую паранойю Абдул-Хамида II, вызволить её будет весьма и весьма непросто.

Военные истории

Хотя эта эпоха только частично затрагивает Первую мировую войну (известную в эти годы как Великая война с Германией), вы вполне можете сделать её важной частью своей истории.

Вот несколько зарисовок, позволяющих вписать в эти фронтовые истории ирemitских мумий.

- Мумию пробуждает культ, живущий в деревне, только что оккупированной противником. Разобравшись с солдатами, мумия обнаруживает у одного из них древнюю реликвию. Судя по дневниковым записям или рассказам выживших солдат, их задачей был сбор предметов искусства на всех захваченных территориях. Кто поручил им эту задачу - и почему?

- Восставший решает убежать от войны вместе с культом, отправившись в загадочные земли Нового Света. Поначалу здесь его ожидают проблемы с интеграцией в общество, поскольку к началу двадцатого века Америка ещё не успела избавиться от расистских настроений. Но что гораздо важнее, мумия обнаруживает, что сразу несколько коренных цивилизаций (вроде ацтеков и майя) сами практиковали создание мумий. Возможно ли, что

Тур Хейердал всё это время был прав и что африканцы действительно доплывали до берегов Америки ещё до начала нашей эры?

- Мумия пробуждается от вторжения в её усыпальницу, но обнаруживает, что гробница *пуста*. Добравшись до самого входа, она обнаруживает тела культистов, погибших от горчичного газа. Кто-то сознательно запустил газ внутрь, чтобы убить защитников усыпальницы. Кто это? Какую цель преследуют эти агрессоры?

- После своего пробуждения Восставший обнаруживает пропажу ценной реликвии. Вскоре он узнаёт, что похититель служит одной из армий и в настоящий момент движется на мотоцикле в сторону фронта. Там он должен передать реликвию своему заказчику из числа военных руководителей. Разумеется, ни гранаты, ни пулемёты не причинят мумии никакого вреда, однако если она хочет добраться до самого заказчика, ей нужно готовиться к худшему. В конце концов, маловероятно, чтобы приказ забрать реликвию из усыпальницы курьеру отдал простой человек.



Оттоманское летоисчисление

При Абдул-Хамиде II

Год	Важное событие
1894	Начало Гамидских погромов (этнической чистки армян, продлившейся до 1896 года)
1903	Болгарское вторжение в Македонию
1908	Младотурецкая революция приводит к восстановлению предыдущей версии конституции, ограничивающей власть султана. Болгария объявляет независимость.

При Мехмеде V

Год	Важное событие
1909	Провал попыток подавить революцию
1914	Османская империя вступает в Великую войну
1915	Депортация этнических армян перерастает в настоящий геноцид, частично затрагивающий и другие этносы (наподобие греков). Россия одерживает ряд крупных побед на Кавказе.
1916	Начало арабского восстания против османского ига при поддержке британских и французских властей, желающих дестабилизировать обстановку в империи
1918	Турецкая война за независимость. Оккупация Константинополя
1922	Упразднение султаната
1923	Формирование Турецкой республики
1924	Упразднение должности халифа



Новые Преимущества

Ба-Шай (••)

Требование: Статус в Гильдии Сеша-Хебсу от •• до •••

Вы служите курьером среди Восставших: вас нанимают для передачи текстов, сосудов или других ценностей другим мумиям. По закону Бессмертных, никто из Восставших или их слуг не имеет права мешать вам или обыскивать вас, если вы заявляете, что доставляете что-нибудь ценное другой мумии.

Нежное прикосновение трупа (•)

По неизвестным причинам ваше касание не пробуждает других Восставших, даже если вы перетаскиваете их тела с места на место.

Раннее пробуждение (от • до •••)

Из-за какого-то отклонения в Церемонии возвращения или просто сильнейшего эмоционального рвения вы пробуждаетесь немного раньше, чем начинается массовое Сошествие.

- Вы пробуждаетесь на год раньше
- На десять лет раньше
- На пятьдесят лет раньше

Учтите, что если вы погибнете до начала Сотического пробуждения, его начало не станет пробуждать вас ото сна. Иными словами, вы пробуждаетесь именно *раньше*, а не "в дополнение" к обычному Сотическому Сошествию.

Свободное пробуждение (••••)

Подобным же образом, из-за ошибки в Церемонии возвращения, избытка Сехема, нетерпеливости *ка* или *ба* и других аномалий время от времени вы пробуждаетесь без конкретной цели.

С игромеханической точки зрения это означает, что во время пребывания в Дуате вы можете пройти проверку Решительности + Самообладания. Если вам удаётся накопить сумму успехов, равную вашей Памяти, вы пробуждаетесь к жизни с полным Сехемом. Правда, из-за разрыва связи с Дуатом попытки восполнить запас Шеута за счёт Сехема в этом Сошествии будут требовать от вас понижения Воли на один уровень (и именно целый уровень, а не обычный пункт).

Наконец, помните, что Рассказчик вполне может пробудить вас в начале истории, не требуя никаких проверок.

Видения мёртвых богов (••••)

В отличие от большинства других мумий, вы прекрасно помните, как Судьи Дуата посылают вас на землю в каждом отдельном Сошествии. Вы знаете, что они от вас ждут, и искренне верите в божественность своего предназначения. В каждой сцене, в которой вы совершаете действие, *явным* образом приближающее вас к цели, вы полностью восстанавливаете очки Воли.

Каждый раз, когда вы поднимаете уровень Памяти, вы получаете очередное видение, связанное с новой задачей Судей.

Кроме того, вы всегда интуитивно понимаете, правду ли говорит собеседник о Судьях (например, вы можете понять, что колдун лжёт, будто он служит тому же Судье, что и вы).

Вы не можете управлять этим чувством, но когда оно у вас возникает, вы знаете, что оно безошибочно.

Новые Призвания

Древнее ремесло

Требование: Шеут

Создавая предметы из материалов, встречавшихся в Африке (вроде песчаника и папируса), вы повышаете эффективность получившихся предметов на +1 уровень.

По умолчанию этот эффект длится сутки после создания предмета, однако каждый успех, полученный при проверке Ремесла, удваивает это значение.

Погребённое ба

Требование: Ба ...

Когда ваш дух оставляет земную реальность, внешние части вашей гробницы обрушиваются. В течение десяти раундов каждый, кто находится рядом, проходит проверки Сообразительности + Самообладания. Всякий, кто не получает сумму успехов, равную вашему Ба, получает по очку летального и тупого урона. Бросок повторяется каждый раунд.

Кроме того, пути ведущие к вашему саркофагу, полностью блокируются (хотя через них и можно пробиться с помощью специального снаряжения).

Неведомый лик

Требование: Рен ..

Лицо персонажа на видеоносителях всегда размывается или искажается (подобно обличью вампиров).

Вечная притягательность

Требование: Аб

Вместо Сибариса ужаса вы вызываете уникальный вид Недуга: *Сибарис очарования*. Всегда, когда по обычным правилам жертвы Сибариса должны реагировать на вас со страхом, они вместо этого тянутся к вам и видят в вас своего благодетеля.

Чутьё на Сибарис

Требование: Шеут ..

Взглянув на труп человека, убитого мумией, персонаж получает общее представление о внешности убийцы.ы

Свободное дыхание

Требование: Ка ..

Смертоносные газы, Токсичность которых не достигает *удвоенного* значения Ка, не наносят мумии никакого вреда.

Новые Изречения

Пламя из песка

Уровень 1: Ба •; **Уровень 2:** Рен или Шеут •••; **Уровень 3:** Аб (Проклятие) ••••

Уровень 1: Мумия произносит короткий приказ, заставляя весь порох и уголь поблизости от себя вспыхнуть. Это касается даже пороха в ружьях. Жертвы, находящиеся неподалёку от мумии и сжимающие в руках огнестрельное оружие, проходят проверку Ловкости + Атлетики. Если им не удаётся набрать сумму успехов, равную Ключевой Колонне протагониста, они получают полный урон от выстрела или взрыва. Если набрать эту сумму успехов удаётся, каждый *дополнительный* успех сокращает урон на единицу.

Уровень 2: Теперь эффект первого уровня распространяется и на жидкости вроде бензина и спирта.

Уровень 3: Описанная выше сила распространяется на любые воспламеняемые предметы.

Регалия мамелюка

Уровень 1: Шеут •; **Уровень 2:** Ка ••; **Уровень 3:** Ба или Рен ••••

Уровень 1: Персонаж возвращает несколько предметов в нормальное состояние, как если бы они были созданы только что. Суммарное число предметов равно Шеуту протагониста.

Уровень 2: Предметы, восстановленные первым уровнем этого Изречения, до конца сцены получают +1 дайс к эффективности (например, атаке или защите).

Уровень 3: До окончания сцены оружие, обновлённое с помощью этого Изречения, наносит аггравированный урон мумиям и Безжизненным - а с позволения Рассказчика и другим сверхъестественным существам.

Антагонисты

Последняя династия

Новая продукция: Ревиватар

Производство одной дозы Ревиватара требует пяти Испарений. Если втереть это средство в кожу недавно умершего человека, тот "проходит проверку" Решительности + Самообладания от лица Рассказчика. Если ему удастся набрать сумму успехов, равную числу прошедших часов, покойный возвращается к жизни. Тем не менее, он утрачивает один уровень Воли и за каждый успех, недостающий о пяти, получает по одному следующему недостатку:

- Жертва утрачивает одно Физическое Преимущество (например, Крепкую спину или Сногшибательную внешность)
- Воскресший получает новое отклонение
- Персонаж теряет очко любого Атрибута.

Орден розенкрейцеров

В 1915 году Харви Спенсер Льюис сформировал новую ветвь розенкрейцеров, которые на тот момент считались уже исторической организацией (технически её не существовало уже четыре столетия). Задачей этого нового воплощения ордена стало накопление информации об оккультном мире. Особенно розенкрейцеров заинтересовала новомодная египтология и реликвии, созданные тысячелетия назад. И само собой, никто из них не собирается отдавать эти реликвии мумиям.

Джамият Ан-Нахда Аль-Исламия, Аль-Джамия Аль-Ватания Аль-Исламия и Харас Аль-Истикулаль

Все три группы начали действовать приблизительно в конце Великой войны с Германией. Первые две выступали против насаждения правителей-иноверцев в традиционных мусульманских землях. Последняя активно боролась за распространение мусульманской культуры в других странах.

Мумии могут перейти дорогу этих исламистам не столько из политических или религиозных соображений, сколько из простого желания управлять культом самостоятельно, без воздействия со стороны фанатиков.

Быстрый генератор сюжетов

Если вам нравится мысль рассказать об этом периоде историю в рамках **Mummy: the Curse**, однако вы не представляете, с чего начать, пройдите несколько следующих шагов.

Завязка

1. В гробницу вторгаются нарушители
2. Гробница обрушивается из-за военных действий (или хотя бы от своего древнего возраста)
3. Культисты пробуждают мумию и умоляют её помочь
4. Культисты неправильно проводят мистический ритуал в усыпальнице мумии, нечаянно пробуждая своего повелителя
5. У мумии крадут реликвию
6. В гробнице протагониста загадочным образом появляется чужая реликвия
7. В гробницу пробирается другое мистическое существо (например, маг или Амхата)
8. Знакомая мумия решает нанести визит персонажу
9. Незнакомая мумия решает нанести визит персонажу
10. Мумия не представляет, что её пробудило к жизни

Что кажется первым логичным действием

1. Отправиться в отдаленное место, чтобы найти что-нибудь ценное
2. Отправиться в отдаленное место, чтобы найти кого-нибудь ценного
3. Связаться с побочным персонажем, который может владеть полезной информацией
4. Проверить местность
5. Победить вражеского агента
6. Попытаться восстановить собственные воспоминания
7. Найти реликвию
8. Найти другую мумию
9. Найти другое сверхъестественное создание
10. Заключить сделку с другим персонажем для получения информации, власти или реликвий

Неожиданные помехи

1. Союзник оказывается предателем (вероятно, не без должных причин)
2. Враг предлагает помощь
3. Важное для сюжета место оказывается уничтожено (или находится под обстрелом вражеской армии)
4. Ценный предмет был украден, потерян или уничтожен
5. Мумия оказывается перед нравственным выбором (например, для получения информации ей нужно нарушить законы Ирема)
6. Мумия получает возможность повисить Память, но только вызвав недовольство Судей
7. Противник узнаёт тайны протагониста
8. В самый разгар поисков мумия узнаёт, что на её гробницу напали
9. Враг угрожает тем, кто дорог протагонисту
10. Мумия узнаёт, что всё это время верила в ложные идеалы

С кем сталкивается персонаж

1. С местными
2. С европейцами (британцами, немцами, французами и так далее)
3. С османами
4. С египтянами
5. С северными африканцами (алжирцами, тунисцами и так далее)
6. С жителями Среднего Востока (турками, армянами, сирийцами и так далее)

7. С арабами (палестинцами, саудитами и так далее)
8. С культистами (возможно, дружелюбными)
9. С американцами (канадцами, мексиканцами, бразильцами и так далее)
10. С представителями иной сверхъестественной расы

Пример

Ниже показан пример использования этого генератора. Для простоты будем считать, что в игре принимают участие только Рассказчик и игрок, отыгрывающий роль персонажа по имени Менес.

В забытые годы Ирема Менес был управленцем, который строил культы, преданные Шаньюту.

6: В гробнице протагониста загадочным образом появляется чужая реликвия

Рассказчик знает, что игроку нравится музыка, поэтому он решает, что в усыпальнице его персонажа появляется необычный систр. Менес пробуждается за сто лет до четвёртого Сотического Сошествия, сжимая в руках этот систр, но не представляя, зачем именно он проснулся.

9: Найти другое сверхъестественное создание

Менес не знает, что это за систр, однако помнит о призраке, обитающем рядом с Каиром и многое помнящем о музыкальных инструментах благодаря жизни, проведённой ради искусства.

Рассказчик быстро находит в Сети информацию о самых пугающих местах в окрестностях Каира и решает, что призрак обитает в Дахшуре, в тридцати милях к северу от египетской столицы.

8: В самый разгар поисков мумия узнаёт, что на её гробницу напали

Игрок решает, что Менес ищет местных представителей своего культа. Один из культистов, сильно состарившийся за время, прошедшее с последнего Сошествия Менеса, работает в книжном магазине. Тот не сразу понимает, кто нанёс ему визит, однако как только Менес раскрывает ему свою личность, тот торопливо поясняет, что теперь люди используют для перемещения по земле автомобили и грузовики.

Менес приказывает тому достать грузовик, а сам возвращается в усыпальницу, чтобы подготовиться к отъезду. Тем не менее, внутри он обнаруживает...

2: Европейцев

Несколько британских путешественников как раз оказались рядом с открытой гробницей. Рассказчик решает, что это всего лишь помощники археологов, а не солдаты.

Примеры ловушек

Как правило, каждая ловушка требует определённого уровня Защиты (характеристики, входящей в более общее Преимущество *Гробница*). Избежание большинства ловушек требует проверки Сообразительности + Самообладания со штрафом, равным защите.

Защита	Описание	Эффект
•	Тревога	Сообщает культистам о вторжении
•	Мешок с песком	Вам на голову падает мешок. 1Л + 1Т
•	Иглы в полу	Протыкают ноги. 1Л, Скорость -1
•	Отравленный шип	Наносит очко летального урона и вызывает умеренное отравление.
••	Механич. преграда	Выскакивает из стен и блокирует путь. Если кто-либо попадает на её пути, 2Л + 2Т.
••	Скользкий пол	Требует Физических проверок, в случае провала персонаж падает и получает 2 очка тупого урона
••	Пики	Вырываются из стен, наносят 2 очка летального урона и иногда отравляют).
•••	Жуки	Комнату, коридор или яму наполняют плотоядные жуки, которые автоматически наносят по очку летального урона в течение трёх раундов.
•••	Яма	Пол расступается под ногами у персонажа, нанося 3Л + 3Т. Выбраться из ямы не так-то просто, а кроме того, в ней путника могут поджидать и другие опасности - в том числе и живые.
•••	Лезвия	Из длинных горизонтальных пазов в стенах вырываются лезвия, которые проносятся через помещение, нанося по 3 очка летального урона и, возможно, отравляя нарушителей смертельным ядом.
••••	Клетка	Падает с потолка или вырывается из стен, запирая нарушителей внутри. Может бесплатно сочетаться с Тревогой (см. первый пункт). Если жертва оказывается на пути вырывающихся решёток, она получает 3 очка летального урона.
••••	Обрушение потолка	3Л + 3П, потенциально блокирует выход или проход внутрь.
••••	Испепеление	Сочетание магии и воспламеняющихся веществ наносит по 3 очка аггравированного урона в течение трёх раундов. Иногда просто преграждает путь.
•••••	Вода	Пол расступается под ногами у нарушителей, отправляя их в пятнадцатиметровое падение в воду. Само падение наносит 5 очков летального урона. Обычно вода оказывается необычайно холодной, а кроме того, в ней могут охотиться крокодилы, хищные рыбы или другая живность.
•••••	Вращающиеся лезвия	Выскакивают из пазов. Жертвы проходят проверку Самообладания + Сообразительности. В случае провала они получают по 8 очков летального урона, в случае успеха - по 5.
•••••	Валун	Падает в верхней части наклонного коридора и катится на персонажей. Если догонит, нанесёт 5 очков летального и ещё 5 - тупого урона. Может

преградить выход.



Хроники Тьмы

Благодаря отдалённому сходству интересов **вампиры** и мумии ведут себя чрезвычайно похоже. Сородичи тоже оказываются вовлечены в решение крупных конфликтов на Ближнем Востоке и пытаются извлечь максимальную выгоду из перекраивания общей картины мира.

Похожей деятельностью занимаются и **Пробуждённые**, хотя многие из них отвлечены войной со Жрецами престола и образованием нового ордена, который вскоре станет известен как Свободный совет.

Оборотни используют бесконечные схватки между людьми в качестве маскировки для своих собственных войн. Особенно этим отличаются Чистые, которые хотят забрать у Отверженных последние свободные территории.

На рубеже девятнадцатого и двадцатого веков **Прометиды** на удивление часто оказываются на пути Восставших. Иногда они ладят, но иногда принимают друг друга за врагов. К удивлению Прометидов, в 1910 году смертные снимают о них *фильм*, поставленный по мотивам романа Мэри Шелли.

Между тем, **подменыши** пытаются найти своё место в мире, которые не только забыл о них самих, но и изрядно слетел с катушек.



Глава тринадцатая: Пригоршня пыли (1933 - 1940 гг. н.э.)

Promethean: the Created

В 1930-х весь западный мир погрузился в экономическую депрессию, позже названную Великой. Одновременно с этим многие штаты Америки, Канады и Мексики оказались центрами экологической катастрофы. Голод и засуха могли dokonать даже тех, кому удалось избежать нищеты - а таких в те годы было совсем немного. Неудивительно, что Прометиды как зачарованные наблюдали в этот период не только за смертными, но и за окружающим миром. Казалось, будто незримое *gore* странствует по земле, распространяя вокруг себя Опустошение, провоцируя у людей Отторжение и пытаясь избавиться от своих недостатков, закончив Паломничество. Выражаясь другими словами, казалось будто Америка и несколько прилегающих областей превратились в невидимого, но огромного Прометида.

Культура речи

В 1930-х люди говорили примерно так же, как и сегодня. Единственное исключение состоит в том, что они пользовались словами, которые сегодня звучат слегка старомодно - но именно старомодно, а не архаично, вычурно и непонятно. Например, что-нибудь дорогое могли называть словом “pricey”, а что-нибудь чересчур откровенное - “raunchy”. С другой стороны, ругательства “shit” и “fuck” сопровождали развитие англоязычной культуры едва ли не с момента её зарождения.

Полезную информацию о сленге тридцатых годов можно найти по следующим ссылкам:

- <http://www.vintageallies.com/1930s/1930sslang.html>
- <http://www.paper-dragon.com/1939/slang.html>

Долгая дорога

Голод, засуха, безработица и другие признаки экономического кризиса заставляли обычных людей жить жизнью Созданных. Они перебирались с одного места в другое, совершали вынужденные преступления, а нередко становились объектами ненависти со стороны местных жителей, не доверяющих этим наёмным работникам и бродягам. В некоторых местах на них вешали все местные преступления. В других им приписывали распространение заболеваний (что могло и соответствовать действительности).

Наконец, именно тогда появился знаменитый иероглифический язык американских бродяг. После нескольких лет скитаний любой бродяга приучался осматривать углы зданий, заборы и дорожные знаки в поисках мелких насечек, которые несли совершенно конкретную информацию: например, “гостеприимные хозяева”, “опасность”, “полицейский беспредел” и так далее. В Хрониках Тьмы эти знаки могут дополниться новыми - наподобие “здесь живут кровососы” или “не ночуй в этом доме: в нём водятся призраки”.

Примечательно, что ещё до начала Великой Депрессии американские бродяги сформировали что-то вроде этического кодекса, призывающего каждого члена их кочевого общества производить максимально благоприятное впечатление на оседлых людей, следить за своим здоровьем, передавать ценные вещи другим бродягам, если тем они нужны больше, защищать детей, уговаривать сбежавших подростков вернуться домой и так далее.

Когда с началом Великой Депрессии число бродяг многократно выросло, новичков также ознакомили с принципами этого негласного кодекса.

Цирк уродцев

На протяжении 1930-х Америку охватил почти лихорадочный интерес к биологическим аномалиям. Многие бродяги устраивали представления, во время которых самые омерзительные члены их общества демонстрировали свои уродства и травмы. Возможно, с психологической точки зрения людям просто хотелось увидеть, что кто-то пострадал во время Депрессии больше, чем они сами. Парадоксальным образом вид безобразного монстра вселял в них надежду.

По иронии судьбы, цирки уродцев зарабатывали огромные деньги, и многие из уродов жили лучше, чем иной клерк. Неудивительно, что иногда под видом уродов выступали даже совершенно здоровые люди, сведущие в сценической магии.

Интересные факты о гендерной роли

Хотя Америку тридцатых годов часто называют сексистской, в действительности каждый пол обладал своими преимуществами. Безусловно, мужчинам прощали больше, чем женщинам. Даже если мужчина проявлял интерес к готовке или чрезмерную озабоченность своим внешним видом, на него поглядывали свысока, однако у него хватало авторитета, чтобы он не оказался изгоем в местном сообществе.

Однако женщину в период Великой Депрессии считали защитницей своей семьи. Всё, что она делала ради семьи, рассматривалось как часть её священной, почти божественной роли. Выражаясь конкретнее: если мужчина терял работу, его статус кормильца оказывался под угрозой. Но когда работу теряла женщина, *любое* её действие, совершённое ради семьи - включая совершение преступлений или проституцию - рассматривалось как печальный, но по-своему героический акт самопожертвования.

Белая Америка

Другая классическая проблема Америки в тридцатые годы стояла даже острее, чем сегодня. Политики открыто говорили о США как о белой нации. Сама мысль о появлении "цветного" на должностном посту выглядела как полный абсурд. Во многом это касалось и коренных индейцев, латиноамериканцев и азиатов, хотя чернокожим, конечно, доставалось больше всего.

Старайтесь не забывать об этом социальном аспекте в своих историях. Вы не обязаны изображать каждого белого человека как законченного расиста, который искренне ненавидит чёрных, латинистов, евреев или кого-либо ещё, однако он определённого будет отождествлять слово "американец" с белым цветом кожи.

Симпатии к дьяволам

Последние несколько абзацев неслучайно поднимают вопросы неравноправия и шовинизма. Если вы хотите провести серьёзную, аутентичную игру по тридцатым годам американской истории, подумайте о том, чтобы у каждого персонажа были несколько... проблематичные взгляды на своё общество. Вам не обязательно играть в расистов, сексистов и гомофобов, однако *скорее всего* ваши персонажи будут не очень ровно относиться к правам чернокожих, бездомных, женщин или уродов.

Деревенская ксенофобия

Один из неочевидных моментов, касающихся Великой Депрессии, заключается в том, что в сельской и деревенской местности об экономическом кризисе зачастую не знал никто. Фермеры продолжали жить своей жизнью так же, как они жили и десятки лет тому назад - и вдруг в их земли начали стекаться беженцы, рассчитывающие получить кров, еду и работу. Что хуже всего, когда им не шли навстречу, многие из этих беженцев не гнушались чего-нибудь украсть, а то и прирезать скотину без спроса хозяина.

Большинству фермеров не были интересны сложные политические и экономические проблемы, о которых рассказывали бездомные. Как правило, увидев очередного чужака в своём огороде, фермер просто брал в руки ружьё и шёл вершить правосудие.

Конец эпохи

Хотя историки, политики и экономисты называют разные годы, завершившие - по их мнению - период Великой Депрессии, многие соглашаются с тем, что её оборвала Вторая мировая война.

Эта концовка идеально отражает трагический дух эпохи - и, в частности, дух **Promethean: the Created**. Представьте, как Прометид становится человеком - и тотчас же отправляется на войну, которую многие американцы до сих пор считают последней, в которой США выступили на стороне правых сил.

Рубежи в эпоху Великой Депрессии

Незначительные

- Впервые увидеть последствия пыльной бури (чёрную пургу, красный снег и т. д.).
- Воспользоваться экологической катастрофой, чтобы обосноваться на некоторое время в одном месте.
- Пережить чёрную пургу без крыши над головой.
- Найти припасы в полностью обезлюдевшем городе.
- Простить человека, который обидел или предал вас.
- Увидеть, как люди пользуются слабостью окружающих для личного обогащения.
- Поговорить с человеком, который увидел в Великой Депрессии новые возможности.
- Помочь человеку, который спасает окружающих от гибели (например, работнику бесплатной кормёжки).
- Отправиться в странствие по Америке вместо того, чтобы бороться за выживание в одном месте.
- Избежать чего-нибудь опасного — вроде стаи пандорианцев — благодаря информации, полученной во время беседы с другим бродягой у костра.
- Научиться читать знаки бродяг.
- Прожить несколько месяцев на деньги или припасы, полученные в качестве платы за подённую работу.
- Примкнуть к бродячему цирку (возможно, даже цирку уродцев).
- Использовать Трансмутацию или другую мистическую силу, чтобы произвести впечатление на аудиторию.
- Работать дольше и усерднее, чем может обычный человек.
- Убедить толпу в том, что мистическая *обезображенность* в действительности - совершенно обычная травма или врождённое уродство.

Значимые

- Помочь людям пережить чёрную пургу.
- Прожить на одном месте достаточно долго, чтобы ваше Опустошение заметили даже на фоне длительной засухи.
- Погрузиться в пустоши на территории, особенно сильно пострадавшей от пыльных бурь.
- Убедить сдавшегося Прометида продолжить Паломничество.
- Вселить надежду в толпу людей.
- Спасти жизнь человека от последствий пыльной бури.
- Придерживаться кодекса бродяг, несмотря на угрозу получения травмы.
- Начертить несколько знаков, чтобы спасти простых, смертных бродяг от сверхъестественной угрозы.
- Присоединиться к группе бродяг с их собственного согласия.
- Долгое время избегать Отторжения, несмотря на регулярные выступления с цирком

уродцев.

- Сдружиться со смертным уродом.
- Получить повышение от руководства цирка.

Ключевые

- Помочь сообществу выстоять в условиях засухи.
- Убедить людей покинуть город, обречённый природой на уничтожение.
- Возобновить Паломничество после того, как вы уже опустили руки от отчаяния.
- Помочь человеку пережить последствия пыльной бури в то время, как вас преследуют недруги.
- Стать известным бродягой и получить уважение в этом кочевом обществе.
- Осесть в одном месте больше чем на нескольких недель.
- Помочь цирку пережить серьёзную угрозу.
- Стать одним из администраторов цирка.

Хроники Тьмы

Как и любые падальщики, **Сородичи** питаются слабыми и обездоленными. Увы, зачастую это заставляет их распространять заболевания между разными районами города или даже несколькими близлежащими поселениями.

Скованные помогают душам сотен людей, погибших от голода и нищеты, обрести покой.

Оборотни считают пыльные бури возмездием мира духов за отрицательное влияние смертных на эмоциональное наполнение Хисила.

Люди по всей Америке пропадают без вести. Многим это кажется лишь печальным последствием нищеты, однако **подменыши** беспокоятся, не означает ли это рост Чащи или начало массового вторжения Фей.

Маги обнаруживают, что многие бури несут в себе куда больше, чем просто частицы пыли. Обримос и Морос прикладывают особенно большие усилия к изучению смертных, пострадавших от чёрной пурги и других видов бури.

Демоны сливаются с мигрантами по всем штатам, зная, что ангелы не могут проверять каждого смертного, появляющегося в их городе в тот или иной день.

Хищники, жаждущие Сокровищ и Разорения, получают столь широкие возможности для утоления своего Голода, что сами формируют условия своего краха. Не в силах терпеть их нападки изо дня в день, смертные один за другим превращаются в Героев и вымещают свою злобу на этих бесчувственных порождениях тьмы.

В этом отношении **охотники** мало чем отличаются от Героев. Многие из них объединяются в группы, напоминающие современный Профсоюз. Другие ищут ответа в церкви и присоединяются к пока ещё формирующейся Долгой ночи.

Пустые

Пожалуйста... всего глоточек...

Что? Нет, ты можешь со мной поделиться, кусок дерьма!

Это редкое Наследие Прометидов возникло в самый разгар Великой Депрессии - и это хорошо видно по его поведению. От других Прометидов Пустых отличает чудовищный голод. Практически все их "доноры" умерли от недостатка пищи или воды, хотя некоторые покончили с собой от отчаяния или погибли в дороге, застигнутые пыльной бурей.

Пустые жаждут человечности так же, как они жаждут и пищи или воды. Некоторые заглушают своё желание стать людьми, утоляя свои тёмные страсти сексом, наркотиками или алкоголем. Но так или иначе, Пустые интуитивно чувствуют, что мир их душе принесёт только обретение Смертности.

Прародителем этого Наследия стал Исмаил Хоукер - Прометид, оживлённый песчаной бурей. Хоукер всё ещё бродит по американской земле, стараясь не поддаваться сильнейшей депрессии и оставаться как можно более человечным даже в этот бесчеловечный век. Примечательно, что последнее ему удаётся как нельзя лучше: Хоукер - один из немногих Созданных, кому удалось добиться *девятого* уровня Человечности. Увы, депрессивные наклонности Хоукера передались и его потомкам - как и его вечный голод.

Ритуал сотворения: Для создания нового Прометида творец должен найти труп человека, умершего от депривации (но не обязательно голода или жажды). Более того, перед воскрешением он делает его тело *ещё более пустым* в любом смысле этих слов. Некоторые извлекают из Прометида один-два органа. Некоторые просто оставляют тело на солнце, заставляя его сжаться до размеров скелета, обтянутого тонкой кожей. Затем создатель посыпает грудь, ладони и брови своего потомка пригоршней пыли и смачивает его губы каплей воды.

Внешность: Потрескавшиеся губы, истощённая плоть, кости, проступающие под кожей, мучительно напряжённый взгляд.

Обезображенность: Когда иллюзия человеческой внешности даёт сбой, вместо обычного смертного окружающие видят живой скелет. Хотя он и прикрыт кожей, всем наблюдателям становится видно, что его тело не знало воды уже долгие месяцы. Любопытно, что при всём этом Пустые редко *воняют*. Их тела слишком сухи, чтобы источать хоть какой-нибудь запах.

Прозвища: Попрошайки, Скелеты

Мука: В период отчаянной Муки Пустые борются за каждую крошку хлеба и каплю воды в округе. Если они не в состоянии этого сделать, они убегают прочь и изолируются от окружающих, понимая, насколько чудовищно они выглядят в своём естественном виде.

Темперамент: Сангино-меланхолический (эти Созданные постоянно жаждут тепла и пищи, однако вынуждены беспрерывно бороться с приступами депрессии и отчаяния).

Элемент: Земля и воздух

Дарование: Голод

Путь Очищения: Зачастую Олово. Реже всего - Меркурий.

Создание персонажа: Пустые развивают прежде всего Защитные Атрибуты наподобие Выносливости, Решительности и Самообладания. Из Навыков они предпочитают физические способности и прикладные знания безо всяких абстракций и эстетизма (например, Ремесло вместо Экспрессии).

Концепты: Коммивояжёр, трудолюбивый мигрант, цирковой урод, бомж, грязный фермер, шахтёр, мародёр, батрак, нищий.

Голод

Цена: 1 очко Пираса

Стоимость Трансмутации: Манипулирование x7

Прометид может прибегнуть к этой Трансмутации всякий раз, когда ему или другому существу в пределах 20 футов пытаются нанести удар. В этом случае он вкладывает очко Пираса и проходит проверку Манипулирования + Оккультизма. В случае успеха вместо

урона Здоровью атака сокращает Волю или Пирос Созданного на соответствующее число очков (например, вместо пяти очков летального урона она может сократить Волю на два очка, а Пирос - на три).

По окончании сцены Пустой получает *весь* поглощённый урон. Если большинство очков такого урона были тупыми, весь урон также становится тупым. И летальный, и *агgravированный* урон превращаются в летальный.

В случае исключительного успеха Созданный получает только тупой урон в конце сцены, даже если нанесённая рана причиняла его агgravированные или летальные повреждения.

Пандорианцы: Песчаные дьяволы

Песчаными дьяволами называются пандорианцы, созданные при неудачных попытках оживления Пустого чудовища. Физически они напоминают пыльные вихри, которые могут достигать от нескольких футов до километров в высоту (хотя даже самые крупные редко превышают в ширину десять метров).

В отличие от многих пандорианцев, Песчаные дьяволы не пытаются захватить Созданных в плен. Они просто настигают их, высасывают из них Пирос и отправляются дальше.

Возможно, самой необычной чертой этих Пандорианцев служит их заинтересованность человеческим поведением. Они изучают смертных со смесью зависти и любопытства. Иногда они даже помогают смертным (например, швыряя им в окна песок, чтобы предупредить о проникновении мародёров на их участок), хотя это не мешает им запугать тех же людей на следующий день, просто чтобы посмотреть на их реакцию.

Примечательно, что иногда они даже временно игнорируют присутствие Прометидов в округе, вместо этого предпочитая понаблюдать за людьми.

В состоянии Дрёмы эти пандорианцы выглядят как кучки песка и пыли, которые невозможно смести в сторону. В лучшем случае человек или Прометид просто заставит такую кучу взмыть в воздух, покружить какое-то время над улицей и затем вернуться в своё исходное состояние.

Дарования: Песчаное развоплощение (•••••) и Поедание призраков (•••)

Сублиматы: Чаще всего Сублиматами эти пандорианцы становятся после поглощения призрака. Любопытно, что ими движут те же мотивы и цели, которые были свойственны и самому призраку.

Слабость: Контакт с водой наносит Песчаным дьяволам по два очка агgravированного урона за раунд.

Пандорианские Трансмутации Иссушающее касание (••, •••• или •••••)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Сила + Решительность

На втором уровне этой Трансмутации пандорианец наносит предмету по очку летального урона за каждый успех, полностью игнорируя его Прочность.

На четвёртом уровне Трансмутация позволяет атаковать живых противников. На пятом чудовище может отравить целое поле здоровых растений.

Поедание призраков (•••)

Пандорианец, владеющий этой Трансмутацией, способен видеть призраков. Более того, вложив очко Пироса и пройдя проверку Силы + Решительности - Сопротивления призрака, он может поглотить его, приобретя следующие качества:

- Грация призрака повышает Интеллект пандорианца на равнозначное число уровней.
- Пандорианец приобретает Дарование *Эфемерная плоть* (свойственное Улганам).
- Чудовище может пользоваться Нумина поглощённого призрака, вкладывая в их активацию по очку Пироса.

- Пандорианец узнаёт всё, что было известно призраку, хотя и не факт, что он правильно истолкует эту информацию своим нечеловеческим разумом.

Эффект Трансмутации длится по одному дню за каждое очко Воли призрака (а не Пандорианца).

Песчаное развоплощение (••••)

Цена: 2 очка Пироса + 1 очко Воли

Пандорианец рассыпается на отдельные косточки, горстки песка и прочие элементы, из которых он состоял. До окончания сцены эти элементы способны двигаться сами по себе, во многом превращаясь в отдельных "мини-пандорианцев".

Глава четырнадцатая:

Личная страна Бога (1954 г. н.э.)

Geist: the Sin-Eaters

Эта глава посвящена жизни Скованных в Новой Зеландии в 1950-е годы, в период послевоенного роста, который, однако, скрывает следы огромного социального потрясения. Мало кто из мужчин, отправившихся на фронт, вернулся назад - во всяком случае, в своём материальном теле. Пожиратели грехов по всему государству рассказывают о столкновениях с призраками ветеранов, вернувшихся домой, но не способных поговорить со своими родными, поскольку отныне они обречены на эфемерное существование в Сумраке.

Что ещё хуже, по неизвестным причинам - возможно, связанным с последствиями войны, но возможно и нет - Вуаль по всей стране рвётся, пропуская в мир плоти созданий из чистого духа. Это касается и призрачных обитателей мира мёртвых, которые странным образом получают всё больше возможностей вторгнуться в земли живых. И все, с кем Скованные говорят об этом, ссылаются на какой-то *шторм*, бушующий сразу в нескольких нематериальных мирах.

Тема

Личная страна Бога хорошо сочетается с темой *колониализма*. Коренные жители государства, *маори*, уже привыкли к необходимости делить свои унаследованные владения с европейскими иммигрантами - *накеха*. Они научились жить вместе, а в эти годы общее горе и вовсе сплочает их как никогда раньше, однако их всё ещё нельзя назвать по-настоящему единым народом.

Ещё одной темой этого периода неизбежно должна стать *утрата*. Солдаты Новой Зеландии бились и погибали в десятках военных кампаний в Северной Африке, Среднем Востоке, Италии и Атлантическом океане. Многие из них не вернулись. Другие нашли дорогу домой лишь в качестве призраков. Третьим дали возможность вернуться только взамен на согласие принять гайста как своего вечного спутника. И трудно сказать, кому из них не повезло больше.

Атмосфера

Господствующей атмосферой периода, вне всяких сомнений, должен стать *трепет*. С культурной и политической точки зрения страна растёт и процветает, однако недавний военный опыт показывает, что будущее может быть страшным, кровавым и разрушительным.

Другим ключевым элементом может стать *изоляция*. Безусловно, Новая Зеландия производит впечатление маленькой страны, в которой - с точки зрения иностранцев - все должны знать друг друга. Однако большинство населённых пунктов отделены реками и морскими заливами. Рельсы или просёлочные дороги иногда тянутся вдаль на десятки километров, практически не натываясь на тот или иной населённый пункт. Изоляция чувствуется даже на информационном уровне. Если что-нибудь происходит в одном городе, могут пройти дни, прежде чем об этом узнают в соседнем посёлке.

Краткий словарь

Ниже приведены слова из лексикона маори, которыми активно пользуются все жители Новой Зеландии (или, в некоторых случаях, все местные Скованные).

Атуа: бог (зачастую в языческом значении); также могущественный дух. Скованные называют этим словом гайстов.

Godzone: непереводаемая фонетическая игра, основанная на схожести фразы “God’s own country” (*личная страна Бога*) и неологизма “Godzone” (приблизительно “Божий край”). Используется как неформальное название Новой Зеландии.

Иви: племя. Также *секта* (организация Скованных третьего яруса).

Каракия: молитвы и ритуалы маори. Скованные называют этим словом свои церемонии.

Каувака: каноэ. Используется для обозначения смертных медиумов, включая Скованных.

Кехуа: призрак (хотя особенно злые призраки именуются *aitya*).

Мана: духовная сила. Именно это слово было заимствовано оккультистами последних десятилетий из лексикона маори для описания магической силы. Тем не менее, Пожиратели грехов часто используют его для описания *плазмы*, что может вызвать некоторую путаницу, поскольку этим же словом местные Пробуждённые называют свою колдовскую энергию.

Мараз: дом для общественных встреч, в том числе поминок.

Маури: “жизненная сила” всего сущего. Маори верят, что этой силой обладают даже растения и предметы.

Па: хорошо защищённое поселение, часто окружённое высоким забором и размещённое на холме. Хотя в последнее время заборы стали сносить, их всё ещё видно в Сумраке, где они останавливают агрессивных призраков.

По: ночь или темнота. Каувака (то есть местные Скованные) называют им царство мёртвых.

Реинга: посмертие

Танги: похороны

Танива: сильный дух, обитающий в озере или реке; аналог элемента из западной мифологии

Таонга: огромная материальная ценность; Кувака называют этим словом *мементо*.

Тапу: место великой силы, которое накапливает Эссенцию или плазму. Реже - предмет или человек с аналогичными качествами.

Тиканга: традиции и законы маори.

Тохунга: опытный мастер, жрец или священник.

Вайруа: душа человека

Ванау: семья. Каувака часто используют это слово для обозначения сонма, иногда даже расширяя его до термина *ванау атуа*, что приблизительно означает "семья, данная богом". Ванау второго яруса иногда именуются "хапу" (то есть приблизительно "клан"), в то время как организации третьего яруса носят название "иви".

Что было раньше

На дворе 1954-й год.

Примерно 600 лет назад полинезийские моряки переплыли море на огромных каноэ (именуемых вака) и начали заселять берега земли, которую спустя несколько веков назовут Новой Зеландией.

300 лет назад голландский мореплаватель Абель Тасман впервые определил береговую линию острова. Некоторые члены его экипажа столкнулись с маори в бухте на Северном острове и погибли. Тасман вернулся домой, но в своём отчёте дал ему название Новая Зеландия.

Менее 200 лет назад капитан Джеймс Кук завершил дело Тасмана, привезя в земли маори целую армию поселенцев, цивилизацию, образование, христианство... а также свиней, собак, заразных крыс, мушкетеры, болезни и колониальный расизм.

Чуть больше 100 лет назад Британия окончательно сделало Новую Зеландию своей колонией.

Больше 50 лет наза новозеландские женщины получили право голоса, а народная медицина была запрещена на законодательном уровне, уступив место более прогрессивным методам лечения.

Ровно поколение назад новозеландские вооружённые силы вступили в Первую мировую войну.

Чуть больше десяти лет назад они примкнули к Британии, США, Франции и Австралии во Второй мировой.

В прошлом году Новую Зеландию посетила королева Великобритании Елизавета II. По

стечению обстоятельств её визит совпал с самым жутким крушением поезда в истории страны (погиб 151 пассажир из 281).

Население

Численность новозеландцев в этот период не превышает двух миллионов. Из них примерно 120000 принадлежат к маори. Чуть меньше причисляют себя к другим этническим группам. Остальная часть представлена англоговорящим населением.

Официальными языками считаются английский и маори. Официальной религией - христианство (большой частью протестантизм).

Непосредственно маори представляют собой наследников первых полинезийцев, прибывших на берега Новой Зеландии в тринадцатом веке. Их самоназвание означает "обычные" или "нормальные". Маори делят себя на *иви* (племена). Каждое племя подразделяется, в свою очередь, на *хапу* (клан), а затем на *ванау* (крупную семью, включающую и дальних родственников).

Более светложее коренное население в этот период называет себя *пакеха*.

Культура

Во многом новозеландцы живут той же жизнью, что и англичане. Они едят практически ту же еду, смотрят почти тот же спорт и слушают похожую музыку. В этом смысле разница между англичанами и новозеландцами заключается в несколько более упрощённой, "природной" жизни последних: прибыв на берега Новой Зеландии, британец почувствует себя так, словно оказался в большой деревне. В свою очередь, новозеландцам британец покажется суетливым и чопорным джентльменом из старых книжек, которому давно пора бы расслабиться и хлебнуть пивка вместе с простыми трудями.

В пятидесятые начинает проявляться и сильное влияние американской культуры. Сугубо британские фильмы, книги и музыкальные группы начинают уступать место американским. Появляются и американские страхи перед рок-н-роллом, коммунизмом, сексуальной разнузданностью и прочими новинками своего времени.

Само собой, встречаются и сугубо коренные элементы культуры. Например, новозеландцы вступают в брак раньше большинства европейцев и зачастую обзаводятся большим числом детей. Несмотря на обретение социальных и политических прав, женщины стараются оставаться дома, а не бороться за крупные должности или открывать свои предприятия. Конечно, это несколько изменилось в военные годы, когда женщинам приходилось заниматься даже тяжёлым физическим трудом.

Ещё одним элементом Новой Зеландии, непривычным для европейца, может стать раннее закрытие любых заведений, включая бары. Многие из них закрываются на выходные, хотя самые значные места могут быть открыты в определённые часы воскресенья.

Наряду с музыкантами и поэтами, которые составляют едва ли не наибольший процент местных знаменитостей, популярностью отличаются и мастера, вырезающие фигурки из дерева, камня и кости.

Новозеландская мистика

Авави́ро (шторм)

Никто не знает, откуда идёт этот шторм, однако любой, кто способен воспринимать Сумрак, непрерывно видит и слышит, как он проносится по той или иной части Новой Зеландии.

Авави́ро представляет собой *Экстремальные погодные условия* второго уровня. Он влияет только на Тень, Сумрак и загробный мир, приобретая форму урагана и налагая штраф –2 на любые действия, которые могут совершать персонажи в этих оккультных реальностях. Проведя в Авави́ро несколько часов, точное число которых равно Выносливости, персонажи начинают получать по два очка тупого урона за час. Это влияет и на эфемерных существ вроде духов.

Кроме того, Авави́ро делает крепче все Авернийские врата Новой Зеландии, налагая штраф -2 на попытки их раскрытия. Специально для успокоения Авави́ро местными Пожирателями грехов был придуман следующий ритуал.

Специальная церемония:

Колыбельная для ветро́в (••)

Каувака наполняет водой глубокую деревянную миску. Затем он встряхивает её, создавая небольшую воронку посередине, и наливает туда немного масла с ароматическими травами.

Бросок: Психе + Внутренность

Всего нужно накопить пять успехов, делая по броску в минуту. В случае успешного проведения церемонии Скованный успокаивает Авави́ро в радиусе 50 ярдов на 10 минут за каждое очко Синергии. Исключительный успех увеличивает этот срок втрое и восстанавливает Пожирателю грехов очко Воли.

Атуа

Хотя атуа и не представляют собой непосредственно “уникальных гайстов маори”, многие Каувака носят в себе гайстов, слегка отличающихся от тех, с которыми заключают Сделки их европейские товарищи. Новозеландские атуа часто отражают героические легенды местных народов. Многие из них открыто называют себя именами богатырей, известным всем коренным жителям Новой Зеландии, или хотя бы сравнивают себя с ними. Другие ведут себя как могущественные боги-элементали, не проявляя особого интереса к человеческой жизни и вместо этого следя за своими избранными экосистемами: реками, холмами, морем и так далее.

Примечательно, что из-за призрачного шторма, Авави́ро, по Автохтонным глубинам, связанным с Новой Зеландией, путешествует огромное количество независимых гайстов, которые ещё не заключили Сделку с Каувака. Более того, некоторые из них даже не выражают такого желания.

Тохунга

Особым уважением в любой деревне маори пользуется тохунга - жрец, экзорцист и духовный советник в одном лице. С игровой точки зрения тохунга может рассматриваться как Профессия, которую персонаж может выбрать в рамках своей Профподготовки. Профессиональными навыками тохунга считаются Образование и Оккультизм. Даже не будучи Скованными, тохунга могут владеть Сверхъестественными Преимуществами, связанными с духами и привидениями.

Танива

Под этим названием известны боги водных экосистем, во многом напоминающие самих атуа. Танива необычайно могущественны. Даже с физической точки зрения они часто выглядят как настоящие исполины: киты, гигантские осьминоги, кальмары или доисторические рептилии.

Танива могут говорить на любом *коренном* языке, а их голос напоминает шум водопадов. Несмотря на свой грозный вид, танива часто приносят человечеству пользу, поскольку они охраняют мир плоти от духов из Тени и призраков из загробного мира.

С другой стороны, если человек или Каувака разгневает танива, ему лучше начинать бежать со всех ног. Размер Танива легко может превышать 8 единиц, а запас дайсов при агрессивных действиях - достигать 15 и более очков.

Тапу

Тапу представляет собой место, предмет или человека, который наделён удивительным даром накапливать Эссенцию. Если тапу находится на территории кладбища, вместо Эссенции он набирает плазму. Большая часть тапу представляет собой места, а не предметы или живых существ. Такие места находятся под охраной танива или других могущественных духов.

С каждым тапу связан один запрет, распространяющийся на окружающих. Например, с определённым человеком *нельзя заговаривать первым*, а другим *нельзя манипулировать*. Или в определённое место *нельзя заходить*, а определённый предмет *нельзя трогать левой рукой*. В случае нарушения жертву ожидает проклятие наподобие вспышки серьёзного заболевания или временного паралича.

Специальная церемония:

Создание тапу (•)

Пожираетелю грехов касается человека, предмет или поверхность определённого места веткой местного дерева. Затем он громко читает молитву. В случае успешного проведения церемонии Скованный накладывает на этого человека, место или предмет новый запрет, фактически делая его *тапу*. Нарушение запрета вызывает у жертвы эффекты, всё так же определяющиеся здешним *тапу*. Эффект длится по 10 минут за каждый уровень Психе, которым обладает Каувака.

Бросок: Психе + Внутренность

Всего нужно накопить пять успехов, делая по броску в минуту.

Племя духов: Патупаярехе

Патупаярехе, также известные как *накепакеха*, представляют собой низкорослых, бледнокожих людей, делящих себя на иви подобно самим маори. Считается, что они жили здесь до прихода других людей. С тех пор они почти целиком перебрались в Сумрак, где их и встречают местные Каувака. Тем не менее, иногда они входят в мир плоти - но исключительно по ночам.

Понатури

Под этим названием известны морские родичи патупаярехе. Они живут под водой, иногда нападая на путников и утаскивая их на дно. С прибытием европейских ныряльщиков и туристов понатури оказались отрезаны от источников Эссенции, которая некогда подпитывала их силы, и сегодня эти создания считаются уже практически вымершими.

Кахукаху

Кахукаху представляют собой маленьких человекоподобных существ с огромными пастями. Несмотря на свой малый рост, они наносят людям огромный вред, нападая на их скотину или даже на них самих.

К счастью, они ненавидят свет: если их тело начинает отбрасывать тень, кахукаху издадут пронзительный визг и бросаются наутёк. В деревнях, страдающих от разгула кахукаху, жители стараются зажигать на ночь как можно больше костров и факелов.

Анахротехнические модификаторы в 1950-е

То, что в начале двадцать первого века считается уже старым, в 1950-е считается торжеством передовых технологий. Вот общие ориентиры, позволяющие назначать анахротехнические модификаторы в эту эпоху. Впрочем, сами новозеландцы будут называть эти технологии скорее "винтажными", чем "анахроничными".

Модификатор	Дата изобретения
+3	Более века назад
+2	До 1860
+1	До 1880
0	До 1900
-1	В 1910-х
-2	В 1920-х
-3	В 1930-х
-4	В 1940-х
-5	В последние десять лет



Хроники Тьмы

В сверхъестественной среде Новой Зеландии **вампиры** считаются новичками. Исторически эти земли принадлежали другим чудовищам, и хотя со временем Проклятым удаётся выкроить себе место под новый домен, в большинстве городов им приходится держаться рядом друг с другом в тесноте, поистине неслыханной в других частях света.

Нет в Новой Зеландии и **Урата**, поскольку здесь не существует и обычных волков. Иностранные оборотни иногда пытаются перебраться в эти края, однако как только они узнают об Ававиро, большинство из них отказываются от этой опасной затеи.

Маги страдают от Ававиро немного меньше других, однако те, кто идёт по шаманскому Пути Тирсус, часто оказываются в столь же затруднительном положении, что и оборотни.

Пожалуй, самым здоровым оккультным обществом Новой Зеландии в настоящий момент можно назвать **подменышей**, которые по неизвестным причинам проводят в Заточении меньше времени и сбегают из Аркадии с большей лёгкостью, чем их товарищи по несчастью в других странах света. Как правило, их Дворы связаны с геологическими элементами (горами, лугами, пляжами и морями) вместо сезонов или сторон света.

Новозеландские **Прометиды** немного похожи на Каувака в том отношении, что они пытаются найти своё место в этом послевоенном мире. Многие осваивают недавно построенные железные дороги, надеясь обогнать собственное Опустошение. Другие покидают человеческий коллектив, отправляясь в пещеры и горы.

Восставшие редко посещают Личную страну Бога, хотя иногда судьба (или цель Сошествия) приводит их сюда на короткий период времени. Однако пока что ни одна мумия не решила по-настоящему *обосноваться* в Новой Зеландии.

Загадочный новозеландский шторм, Ававиро, каким-то образом сдерживает и работу Инфраструктур, что - если позволить себе небольшой каламбур - делает Личную страну Бога худшей страной для Бога-машины. Конечно, **демоны** беспрерывно пытаются возвести здесь стены своего Ада, однако именно это и становится их главным препятствием. Демоны придерживаются слишком разных взглядов на идеальный мир, чтобы не переходить друг другу дорогу хотя бы время от времени.

Наконец, местные **охотники** чаще всего следуют как воинским, так и этическим традициям маори. Многие из них представляют угрозу для новозеландских чудовищ даже поодиночке - и это не говоря о целых семьях ("вану"), идущих по тропе Бдения.



Глава пятнадцатая:

Рывок в холод (1961 г. н.э.)

Demon: the Descent

Холодная война удостоилась чести быть первым периодом в истории, когда смерть грозила не одной и даже не нескольким нациям, а в прямом смысле слова всему земному шару. Одной из точек кипения, раскаливших эту войну добела, стал 1961 год, когда Штаты и СССР ждали объявления войны едва ли не каждый час. Удивительно это или нет, демоны даже не пытались держаться в стороне от этой войны. Дамоклов меч висел над их головами так же, как и над миллиардами смертных. А это значило, что любой из них был готов сделать всё, что в его силах, чтобы спасти мир от уничтожения. В конце концов, мало кто из оккультных существ, населяющих мир Хроник Тьмы, подходит на роль шпионов и контрразведчиков так безупречно, как падшие ангелы Бога-машины.

Тема: Стены

Стена, разделяющая Берлин на Восточный и Западный, обладает огромным символическим весом. Это не просто барьер, разделяющий разные части города - это стена между капиталистическим Западом и коммунистическим Востоком. Стена напоминает всем о том, что даже завершение величайшей войны в истории не смогло положить конец старым конфликтам. И что ещё хуже, некоторые из этих конфликтов могут оказаться ещё плачевнее предыдущих.

Атмосфера: Холод

Хотя не все это заметили, в мире наступила вечная зима. Все замерли в ожидании страшного будущего, едва надеясь на то, что оно никогда не наступит. Даже физически многие дни кажутся *холоднее*. Люди не знают, кому они могут доверять - и могут ли доверять кому-либо вообще. Любой может оказаться шпионом. Любой может оказаться врагом.

Судьбоносное послание

В 1933 году Бог-машина послал в Берлин Вестника, которому вскоре предстояло Пасть и стать демоном по имени Герр Аргер. Его задача заключалась в построении немецкого культа, который служил бы Богу-машине верой и правдой. Ангел построил такой культ на основе другого, уже существующего. Этот культ назывался Обществом Туле.

Специально для выполнения своей миссии Вестник написал книгу, в которой якобы излагалась тайная история человечества. Затем он передал книгу культистам, заставив их почувствовать тягу к обнаружению колыбели всего человечества. Более того, при помощи своих мистических сил Вестник стал вызывать у культистов видения, в которых те видели сияющий город, призывающий к себе достойных личностей. В этих видениях культисты чувствовали, что они избраны этим тайным городом. Они исполнились решимости найти его.

Именно в этот момент ангел перестал посылать им видения и ушёл, убеждённый в том, что отныне Общество Туле будет всеми силами служить Богу-машине в надежде когда-нибудь получить очередное видение, показывающее, как они могут найти этот тайный, блистательный город. Увы, Общество восприняло исчезновение видений как призыв к действию. Они решили, что город хочет, чтобы люди нашли его вместо того, чтобы просто внимать каким-то видениям. Так члены Общества взялись за формирование идеологии сверхчеловека, согласно которой, лишь немногим избранным суждено было найти колыбель человечества и обрести в ней источник могущества. Со временем Общество помогло нацистам захватить власть в Германии, хотя, по иронии судьбы, вскоре нацисты отказались от всяких мистических поисков.

Остальное читателю уже известно.



Глаза повсюду

Берлин 1961 года всегда на чеку. Людей, посещающих другую часть города, берут под наблюдение, а при первых же подозрениях подвергают допросу. Хотя мало кто сталкивается со шпионами лицом к лицу, все знают, что кто-то и где-то работает на врага. Все слышали истории о том, что противник превращается в шпионов даже *детей*. Последнее бьёт по демонам, которые обнаруживают, что отдельные смертные начинают сомневаться в истинности их Прикрытия, даже если не знают о существовании сверхъестественных сил. Трудно подчеркнуть, насколько это действует им на нервы.



Западный Берлин

С самого конца Второй мировой войны Западный Берлин процветал и рос. Будучи, по факту, коммерческим сектором немецкой столицы, он оказался в любопытной роли штаба западных сил. Из-за некоторых юридических тонкостей жители этой части города освобождались от призыва в вооружённые силы ФРГ, а потому Западный Берлин служит магнитом для молодых людей. Более того, он приобрёл заслуженную репутацию центра немецкой контркультуры.

Любопытно, что телефонные линии, повреждённые во время войны, до сих пор практически не восстановлены (во многом намеренно). Диапазон, на котором жители города могут связаться друг с другом по телефону, в Западном Берлине заметно меньше, чем в большинстве европейских городов сопоставимого размера.

Восточный Берлин

Восточный Берлин удостоился чести стать столицей ГДР. А это значит, что город полон коммунистических политбюро и других признаков советской власти. Город погружён в экономическую депрессию, которая частично объясняет регулярные попытки его жителей сбежать в Западный Берлин. Большинство доходов идут от промышленности, однако работники местных заводов и фабрик получают мизерные зарплаты, которые едва покрывают их основные расходы на проживание.

Впрочем, необходимо признать, что Советский Союз выделил значительные ресурсы для создания достойной инфраструктуры во всём Восточном Берлине (даже если многие горожане вынуждены жить в небольших многоквартирных домах с отверстиями в стенах, через которые Штази может контролировать их поведение).

Из других любопытных деталей можно отметить публичные библиотеки с опустевшими полками (часть литературы изъята советской властью, другая часть - украдена местными жителями и продана на чёрном рынке). Кроме того, в городе действует восточнонемецкая лютеранская церковь, хотя все, кто её посещают, считают потенциальными шпионами.

Полицейские и военные силы

Фолькполицай

Фолькполицай, или ФоПо, занимается обеспечением правопорядка в Восточной Германии. Несмотря на эту роль, её члены обучены управлению боевой техникой (БТР, артиллерийскими орудиями и т. д.) и с точки зрения физической подготовки напоминают скорее военных, чем полицейских.

Не будучи разведчиками, члены ФоПо всё равно стараются сообщать о любых подозрительных личностях и происшествии, которые они заметили в ходе смены. Демону, который не привык замечать следы и действовать аккуратно, предстоит столкнуться именно с Фолькполицай.

Грепо

Гренцполицай (часто сокращаемое просто до Грепо) представляют собой восточноевропейскую "пограничную службу", патрулирующую всю берлинскую стену. С этим противником предстоит схлестнуться любому демону, надеющемуся проникнуть в Восточный Берлин со стороны Западного.

Штази

Министерство государственной безопасности (которое в немецкой версии удобно сокращается до "Штази") представляет собой тайную полицию Германской Демократической Республики. Она обладает собственной штаб-квартирой в Восточном Берлине и несколькими офисами в других частях Восточной Германии. Через свои ячейки филиалы Штази следит за каждым возможным каналом связи, по которому западные спецслужбы могут передавать информацию подрывникам.

Штази тесно сотрудничает с КГБ и внушает восточным берлинцам не меньший страх, чем эта знаменитая советская служба госбезопасности. Если демон попадает в поле зрения Штази, у него начинаются реальные проблемы.

КГБ

Вот уж кто не нуждается в представлении! Комитет государственной безопасности вызывает ужас у всех, кто о нём говорит - не только на Западе и в ГДР, но и в странах советского блока. Демоны хорошо знают, что здесь не обошлось без вмешательства Бога-машины. По меньшей мере один ангел, маскирующийся под сотрудника КГБ, уже успел попасть в поле зрения демонов. Многие подозревают, что он действует не в одиночку: вполне возможно, что львиная доля сотрудников КГБ в действительности представлена хорошо замаскированными ангелами.

Бундесгрэнцшц

Бундесгрэнцшц, или БГШ, представляет собой ближайший аналог "обычной полиции" в Западной Германии, хотя и их структуру изначально создали для патрулирования Берлинской стены. Разумеется, они ещё не успели забыть свою первоначальную цель, а потому пристально изучают любых незнакомых граждан - включая демонов.

Берлинская бригада

Под этим названием известны сразу три *иностранные* военные организации, действующие на территории Западного Берлина. Речь идёт о Британской, Французской и Американской берлинской бригаде. Пока что эти силы не успели себя проявить, что делает их тёмными лошадками как в глазах смертных, так и с точки зрения демонов.

Мистические оперативники

Уже в годы холодной войны шпионские организации по всему миру начали экспериментировать с использованием оперативников, предположительно обладающих ясновидческим потенциалом. Считается, что все эти опыты оказались крайне непродуктивными, однако все документы до сих пор засекречены, а потому никто не знает, чем они кончились на самом деле.

С точки зрения Хроник Тьмы, в Восточном Берлине подготовкой оперативников-ясновидцев занимается тайная клика медиков и шпионов, известных как Гешпенштер. Многие агенты этой тайной организации обладают био-, кино- и телекинетическими способностями. Но самыми ценными сотрудниками Гешпенштера, разумеется, считаются телепаты.

ЦРУ быстро узнали о появлении ясновидцев на службе у немецкой разведки и быстро сформировали МИ-13: оперативную группу, созданную для уничтожения "оккультных шпионов" Германии.

Способности таких шпионов должны целиком зависеть от вашей истории, однако в целом не стесняйтесь им выдавать как Сверхъестественные Преимущества, перечисленные в **Chronicles of Darkness Rulebook**, так и психические силы из других руководств, посвящённых Хроникам Тьмы.

Агентства демонов

Инквизиторы

Кураторы собирают данные о противниках - как среди ангелов, так и среди безотчётно служащих им людей.

Операторы верят, что демонам нужно научиться координировать свои действия так, чтобы ангелы просто не замечали их присутствия в Берлине.

Сходным образом, **Учителя** разыскивают демонов, только недавно переживших Падение, и помогают им обосноваться, не привлекая внимания Бога-машины.

Наблюдатели стараются обогнать и перегнать ангелов, вливаясь в ряды их служителей и даже нанимаясь на работу в Инфраструктуры - с тем чтобы понять конечную цель их работы.

Отладчики

Грешники считают, что они смогут заслужить прощение Бога-машины лишь массовым покаянием, а потому стараются наладить связь с другими Отладчиками по всей Германии.

Верные опасаются, что без присмотра Бога-машины человечество уничтожит и всю планету, и демонов вместе с ней. Они считают, что обязаны помочь Богу остановить новую мировую войну.

Реставраторы полагают, что Вторая мировая каким-то образом повредила механизмы Бога-машины. Для того чтобы вернуть его в нормальное и добродетельное состояние, его нужно отремонтировать.

Весы придерживаются аналогичного взгляда, однако считают, что Бог-машина успеет восстановиться сам: для этого ему только нужно время. А в этих целях Отладчики должны сделать всё, чтобы ни США, ни СССР не добились главенствующей позиции в холодной войне.

Посторонние убеждены в том, что Бог-машина ослаб из-за массового Падения ангелов в годы Второй мировой. Хотя они и не помогают ангелам захватывать демонов и перепрограммировать их разум, Посторонние *не мешают* им это делать. Возможно, вернув себе власть над основной частью демонов, Творец сможет установить на Земле порядок.

Бдящие стараются переманить других демонов к себе, заставив их изменить Программу и стать Отладчиками.

Ни один демон не признает себя **Кротом**, однако любое агентство в годы холодной войны может оказаться домом для одного, двух и даже нескольких шпионов, которые только и ждут момента, когда они смогут раскрыть Богу-машине всю ценную информацию о своих товарищах.

Диверсанты

Воители продолжают вести непримиримую войну с Богом-машинной, не желая присоединяться ко всеобщей игре в шпионов.

Плащи целиком посвящают себя шпионажу, ввязываясь в холодную войну смертных и делясь на западный и восточный лагерь подобно смертным.

Анархисты разжигают волнения среди контркультуры Западного Берлина, направляя молодых людей на разрушение худших сторон капиталистического общества.

Глушители останавливают проекты Бога-машины тихими и аккуратными (даже если порой и медленными) действиями. Например, вместо того чтобы разрушать строящуюся Инфраструктуру, они могут организовать забастовку рабочих или затяжную проверку лицензий.

Аналогичным образом, **Бюрократы** внедряются в правительственные структуры, стараясь

узнать как можно больше о самых высокопоставленных агентах врага.

Силовики специализируются на нейтрализации ангелов, считая их главными исполнителями Божественной воли.

Искусители

Нигилисты считают, что ядерная война неизбежна. Они не пытаются остановить её и надеются лишь прожить на полную катушку весь оставшийся им срок.

Эскаписты разделяют их взгляды, однако вместо погружения в повальный гедонизм хотят как можно скорее выстроить Ад и спрятаться в нём от грядущего Армагеддона.

Посредники стремятся остановить Апокалипсис, управляя человеческими организациями.

Наследники перенимают либо коммунистические, либо капиталистические идеалы смертных и становятся их яркими приверженцами.

Самая старая фракция берлинских демонов, **Родословная**, состоит из нескольких падших ангелов, которые занимают важнейшие посты в берлинском правительстве, духовенстве, разведке, военных и политических структурах. При необходимости эти демоны попросту создают новые Прикрытия, позволяющие им оставаться у власти десятилетиями.

Фракция **Кооператоров** представлена демонами, которые Пали во время Второй мировой войны и теперь хотят мира на всей земле (или хотя в той её части, в которой находятся они сами).

Чужеземцами называют себя демоны, пришедшие в Западный Берлин из других стран. Большинство из них не обладают даже немецкими Прикрытиями, вместо этого притворяясь американцами, французами и британцами.

Паразиты просто крадут часть ресурсов и денег, которые советская власть направляет в Восточный Берлин.

Наконец, **Преступники** наживаются на воровских, контрабандистских и других незаконных операциях.



Хроники Тьмы

Ночью Западным Берлином правит Маркграф Генрих III - один из самых строгих Князей своего времени. Власть над восточной частью города принадлежит сразу нескольким **Проклятым**, которые постоянно грызутся за право определять будущее своего домена.

Берлинская Тень наполнена странными, кровожадными духами, многие из которых связаны с военной промышленностью. Многочисленность этих созданий получила неожиданный побочный эффект в виде стремления некоторых **оборотней** поклоняться их силе вместо того, чтобы бороться с ними и изгонять их в глубины Хисила.

Чистки, проведённые среди оккультных сообществ ещё при нацистской власти, привели к уничтожению многих санктумов и артефактов. Как результат, население **магов** заметно сокращено, и многие из них пока не имеют ни малейшего представления, какая судьба ждёт их небольшой берлинский Консилиум.

В тёмных подземных туннелях Берлина прячется настоящая орда пандорианцев, которые научились размножаться без “помощи” **Прометидов**.

В местном фригольде **подменыши** единого Летнего двора правят обеими частями города круглый год (вопреки названию собственной организации). Они добились невозможного: превратили местную Чашу в свой личный, ухоженный сад. Некоторые видят в этом поистине неслыханную победу. Другие боятся, что это ловушка и что Истинные феи вот-вот нанесут удар по подменьям, которые разучились прятаться.

Не только ангелы охотятся на демонов. Среди основных организаций **охотников**

Маллеус Малефикарум представляют для них особую угрозу, поскольку эти священники и инквизиторы научились распознавать стигматы и сбои в Прикрытиях демонов, что заставило их переключиться с охоты на Проклятых (которых в городе уже практически не осталось) на

бывших служителей Бога-машины.

Лоялисты Туле только начинают свою долгую миссию по искуплению вины перед миром. Многие демоны видят в них идеальных информаторов и даже потенциальных союзников, однако некоторые опасаются, что Лоялисты узнают, *кто именно* подтолкнул Общество Туле к поиску колыбели человеческой расы: хотя это сделал ангел, не все охотники хорошо разбираются в различиях между порождениями Великой машины.

Своя ниша в Берлине времён холодной войны найдётся и для *Нуль Мистериис, Эгис Кай Дору, Опергруппы: Валькирия, Рыцарей святого Георга, ОРСУ и Комиссии Барретта*.

Есть чем заняться в Берлине и **Скованным**: вопреки всем известным законам потустороннего мира, призраки годами стекаются в столицу Германии со всей Европы, привлечённые зовом якорей, о которых они даже не имеют ни малейшего представления.

За время войны (как и в предшествующие ей годы) немцы перевезли в Берлин сотни реликвий, что не могло не привлечь внимание **мумий**. Основными агентами в этой тайной охоте за артефактами пока что служат культисты, ведущие свои собственные шпионские войны, однако уже в ближайшее время кто-нибудь из них неизбежно обратится к своему божественному покровителю.



Глава шестнадцатая:

Бойцовские псы (1969 - 1979 гг. н.э.)

Werewolf: the Forsaken

Нью-Йорк. Семидесятые. Оборотни.

Что вы представляете, соединяя эти три элемента? Неравенство? Разгул преступности? Войны за территорию? Жестокость? Отчаяние? Борьбу за уважение? Перемены?

Эта глава предлагает вам взять персонажей **Werewolf: the Forsaken** и погрузить их в тот хаос, который представляла собой жизнь в Нью-Йорке в семидесятые годы прошлого века. И да, отвечая на заданный выше вопрос: в этом сеттинге будут встречаться как уже перечисленные элементы, так и некоторые другие.

Перейдём к деталям?

Тема и атмосфера:

Семидесятые

В Америке семидесятые стали одним из первых периодов, которые можно назвать безумными, хаотичными и суевливыми сверх всякой меры. Отрадите это в своей игре. Вне зависимости от того, что именно станет темой вашей истории, эта тема в действительности должна соответствовать ровно одному архетипу: сумасшедшему бегу времени. Не привязывайтесь к одному событию: покажите, как один кровавый инцидент сменяет другой. Возможно, вам даже понадобится пропускать по году и больше между отдельными главами своей истории. Пусть ваш сюжет несётся со скоростью пули, выпущенных из "Узи" - а не ядер из корабельной пушки.

Ах да: это тот самый случай, когда мы искренне призываем вас пользоваться Интернетом. Семидесятые - и особенно их криминальная сторона - прекрасно задокументированы множеством талантливых журналистов. Ознакомьтесь с их работами, и вы почувствуете дух того времени, которое вам предстоит изобразить в игре.

Предательство

В массовой культуре семидесятые часто изображаются как время конфликта между личными амбициями и преданностью своим друзьям. Герои таких историй привыкли к тому, что они не могут доверять никому, кроме самих себя - а некоторые не могут позволить себе и этого.

Предложенная здесь система отражает именно это стереотипное представление о семидесятых. Всякий раз, когда персонаж обращается к своим Социальным Преимуществам (наподобие Союзников, Контактов, Наставника и так далее), Рассказчик втайне бросает количество дайсов, равное уровню этого Преимущества.

В случае успеха связь между протагонистом и его другом (или информатором) остаётся на прежнем уровне. Исключительный успех повышает уровень Преимущества на единицу или предоставляет игроку +1 очко в другом Преимуществе, логически связанном с этим знакомым.

В случае провала этот человек предаёт персонажа: жена проводит ночь с его политическим конкурентом, информатор признаётся мафии, что стучит в полицию и так далее. В этом случае у игрока появляется выбор: разорвать связь с этим человеком, полностью уничтожив Социальное Преимущество, или смириться с его предательством. В первом случае игрок распределяет очки потерянного Преимущества между другими (например, Союзниками в полиции 3 уровня можно заменить Союзниками среди преступников 2 уровня и Kontakтами с полицией 1 уровня). Во втором случае персонаж доказывает свою готовность жить в этом холодном, циничном мире - и восстанавливает очко Воли.

Если тайная проверка Рассказчика заканчивается полным провалом, бывший союзник превращается во врага. Рассказчик дополняет его стандартные характеристики 3 очками

опыта за каждый уровень Преимущества, которое он представлял. Сам игрок выбирает новые Преимущества.

Проверка Рассказчика может проходить со следующими модификаторами:

Персонаж сам некогда предал союзника	-2
Персонаж только-только поссорился с этим союзником	-3
Союзника подкупили	-1
Союзник боится за своё здоровье	-2
Союзник боится за свою жизнь	-3
Союзник находится в родственных отношениях с персонажем	+2
Союзник влюблён в персонажа	+2
В случае предательства союзник потеряет работу	+1
Союзник приплачивает союзнику	от +1 до +3

Держи друзей близко, а врагов - ещё ближе

Это правило подразумевает изменение (или усиление) сразу нескольких игровых реалий. Прежде всего, в мире вашей истории почти нет такого понятия, как абсолютная преданность. Во-вторых, несмотря на это, предательство не всегда означает конец отношений. Посмотрите для вдохновения фильмы в жанре нуар. В них не существует такого явления, как "слишком плохие" отношения. Знакомство есть знакомство. Даже предательство может принести свою пользу, если взглянуть на него под правильным углом. И если вы будете держать своих друзей достаточно близко к себе, вас не постигнет разочарование, когда они вас предадут.

Настоящие друзья

Существует только одно исключение из предложенных выше правил. Игроки, придумавшие для своих персонажей Настоящих друзей (и потратившие на них *** очка Преимуществ), могут не беспокоиться, что те предадут их... слишком быстро. Настоящий друг налагает штраф -5 на любые попытки врагов повлиять на его преданность, однако теоретически даже он может обернуться против протагониста в этом циничном и безнадёжном мире.

Реалии времени

Банды

В отрыве от космологических и философских вопросов, банды Нью-Йорка можно сравнить со стаями оборотней. Все они защищали - и расширяли - свою территорию, все стремились к накоплению всевозможных ресурсов, все подчинялись одному лидеру и одновременно с этим все переживали периоды междоусобицы, когда каждый старался занять место главного. Наконец, многие из них служили своеобразным "тотемам", которые были тесно связаны с делами банды, однако старались держаться в своём - сравнительно безопасном - мире.

Наркотики

Нью-Йорку принадлежит сомнительная честь считаться одним из рассадников американского наркобизнеса. Если вы выйдете на Таймс-сквер сегодня, вашим глазам откроются развлекательные проекты, семейные встречи и другие элементы здоровой национальной культуры. Если вы выходили на Таймс-сквер в семидесятые, вам ожидал кокаин, проститутки, жулики и другие криминальные элементы.

В этом свете весьма показательно, что прокуратура нередко вешала обвинение в хранении или распространении наркотических веществ даже людям, в действительности совершившим другие преступления. Это делалось намеренно. Власти хотели обратить внимание общества на наркотики *в негативном ключе*, сделать наркобизнес проблемой. В конечном счёте им это удалось, однако в разгар семидесятых наркотики были практически неотъемлемой частью американской культуры.

Вьетнам

На протяжении всей американской истории нация горячо поддерживала все войны, в которых участвовали солдаты США. Даже Гражданская война, в которой американцы убивали друг друга, обладала поддержкой двух противоборствующих лагерей.

Вьетнамская война стала ярчайшим исключением из этого правила. Власти хотели остановить продвижение коммунизма в юго-восточные страны, однако *народ* не испытывал ни малейшего интереса к принесению массовой жертвы в лице американских солдат (и вьетнамцев) даже ради защиты политических целей Запада. Один только Вудсток собрал 400000 человек, каждый из которых открыто выступал против войны

Кроме того, Война во Вьетнаме стала первой, в которой США потерпели настолько разгромное поражение. Никто из политиков так и не смог объяснить, ради чего Америка распрощалась с тысячами своих сыновей и поистине астрономической долей государственного бюджета.

Война во Вьетнаме заканчивается в середине семидесятых. Вы можете специально провести несколько игр до, а несколько - после войны, чтобы показать сильнейший культурный сдвиг в национальном самовосприятии США.

Стоунволл

28 июня 1969 года полиция проводит рейд в крупнейшем гей-клубе Америки, "Стоунволле". Хотя официальной версией стало задержание нескольких мафиози, которые заправляли делами в клубе, окружающие прекрасно понимают нравственный подтекст этого рейда. Власти хотели, чтобы граждане вели себя максимально дисциплинированно и не предавались разврату в одном из известнейших городов США.

Старые дома

Нью-Йорк разваливается на части. Многие здания пустуют, и поскольку никому нет до них дела, их состояние постепенно ухудшается. Запустение порождает опасных духов, которые только усугубляют положение старых районов, а те, в свою очередь, дают им богатую подпитку - что создаёт порочный круг, в конце концов ведущий к обрушению домов прямо посреди города.

А это приводит к возникновению проблемы, с которой редко сталкиваются жители современных городов. В семидесятые здание могло обрушиться от старости, даже если в нём жили люди. Возможно, крыша и не рухнет вам на голову во время горячего спора. Однако если вы гонитесь за преступником или стреляете, вполне возможно, что на него или на вас что-нибудь упадёт. Что ещё хуже, возможно, под вами проломится пол.

Внешняя Помеха:

Обрушение

Персонажи, движущиеся больше чем с половиной Скорости, должны проходить проверку Ловкости + Атлетики со штрафом -3 каждый раунд. В случае провала они получают по три очка тупого урона и заодно получают Помеху *Нокдаун*.

С другой стороны, в бою персонаж может намеренно принять штраф -2 к проверкам атаки, чтобы в случае успеха заставить жертву пройти вышеупомянутую проверку в дополнение к полученному урону.

Полный провал при любом броске приводит к массовому обрушению, которое наносит персонажу сразу пять очков тупого урона. Более того, жертва оказывается под завалом и должна пройти проверку Силы + Выносливости со штрафом -5, чтобы выбраться на поверхность. Каждый проваленный бросок приводит к получению ещё одного очка тупого урона.

Пожары

Плачевное состояние жилищного фонда приводит и к тому, что в Нью-Йорке то и дело вспыхивают пожары. К несчастью, знаменитые нью-йоркские пробки уже существовали в семидесятые, а потому машины часто блокировали пожарным дорогу к горящему дому. Бывали случаи, когда безразличные водители даже отказывались пропускать пожарных, чтобы не терять своё место в трафике. И конечно, в мире **Werewolf** пожары могут порождать своих духов и/или служить прикрытием для *настоящего* события (вроде уничтожения доказательств существования сверхъестественного мира).

Движения

И конечно, это время социальных движений. Права женщин. Права гомосексуалистов. Гражданские права. Права рабочих. Сексуальная раскрепощённость. Каждый житель Нью-Йорка хотя бы косвенно поддерживал то или иное движение.

Новое Состояние:

Поколение панков

На вашего персонажа оказывает давление человек, обладающий большими привилегиями (или правами), чем он. Он получает штраф -2 к проверкам Решительности и Самообладания, направленным на сопротивление этому давлению.

Избавление: Если вы пытаетесь пресечь давление и вкладываете очко Воли, при желании вы можете отказаться от бонуса +3 и вместо этого перекинуть все невыгодно выпавшие дайсы.

Веха: недоступна

Кровавое лето Сэма

Когда один житель Нью-Йорка, Дэвид Берковиц, узнал, что родители его усыновили, в нём пробудилась страсть к убийству молодых женщин. Основная часть его убийств произошла между 1975-м и 77-м, когда его наконец поймали. Тем не менее, и на протяжении этого времени, и даже после поимки убийцы горожане в ужасе приглядывались друг к другу, зная, что маньяком может оказаться любой.

Полицейский беспредел

28 апреля 1973 года один полицейский, работающий под прикрытием, застрелил десятилетнего Клиффорда Гловера, когда тот гулял со своим отцом по окрестностям южного Куинса. Это вызвало массовые волнения в Квинсе, и когда офицер был оправдан по обвинению в убийстве, последовали уже настоящие беспорядки. И важно отметить, что история Клиффорда Гловера - далеко, далеко не единственная, которая свидетельствует о росте институционального насилия в эпоху семидесятых.

Внешняя Помеха:

Погром

Персонаж оказывается в центре уличных беспорядков. Каждый раунд он проходит проверку Выносливости + Атлетики; провал означает, что он получает два очка тупого урона. Рассказчик может описывать и другие эффекты, вроде разбитых витрин, поджогов государственного имущества и избиения (или даже убийств!) общественных деятелей.

Обычно погром начинается сам собой, хотя глупые (или, напротив, тщательно спланированные) действия персонажей или использование сверхъестественных сил вполне может привести к началу беспорядков по вине персонажей.

Длиться погром может от пары часов до нескольких недель.

Нижний мир

Как и следует ожидать, Хисил несёт на себе оттиск всех внутренних конфликтов Нью-Йорка. Город полон насилия и убийц - стоит ли удивляться, что Тень находится во власти подобных духов?

В то же время, местный Хисил воплощает идею дефицита. В материальном Нью-Йорке люди чувствуют себя всё слабее и беззащитнее. Эфемерный близнец города доводит эту идею до максимума. Каждый локус окружён сотнями духов. Каждой стае приходится защищать территорию от бесчисленных претендентов.

Не бойтесь смешивать идеи реальных уличных банд и духовных хоров (или других спиритических "организаций"). Духи могут вести себя как бандиты. Бандиты могут вести себя как своеобразные духи преступности, готовые на всё ради очередного локуса и пары капель Эссенции.

Высадка на Луне

Разумеется, высадка на Луне произошла не в семидесятые, а 20 июля 1969 года. Тем не менее, это событие наложило заметный отпечаток на американское самовосприятие на протяжении всех семидесятых. Особенно это касается Отверженных, большинство из которых убеждены (и, скорее всего, справедливо), что вместе с астронавтами на Землю вернулись идигам.

Дворы духов

Двор справедливой зарплаты (Куспу Дину)

Двор справедливой зарплаты набирал силу в течение долгих десятилетий, если даже не веков. Пика могущества он достиг в пятидесятых, однако сразу после этого начал разваливаться. В целом двор и его история отражают развитие рабочих движений в Америке двадцатого века.

Двор потакания (Иккусуну)

Этот двор создала история наркотиков в США. Первоначально их считали простым развлечением и ассоциировали с бесконфликтными общинами вроде хиппи. Затем появились более опасные наркотики наподобие героина, мескалина и кокаина. Спустя какое-то время духи двора начали становиться всё более агрессивными, и сегодня они уже делают всё, чтобы заставить смертных принимать наркотики настолько часто, насколько это возможно.

Уникальные духи

Некоторые духи Нью-Йорка не входят ни в какие дворы, однако заслуживают упоминания сами по себе.

В отличие от своих обычных аналогов, **экскаваторы** сделаны из костей и плоти. В Хисиле они достигают гигантских размеров, иногда растягиваясь на целые улицы. Вместо земли и песка спиритические экскаваторы добывают Эссенцию из любых сильных эмоций, которые они или другие ухи могут вызвать у смертных.

Желе воплощает замусоренность Нью-Йорка: эти невидимые для смертных кляксы подолгу лежат в одних и тех же местах, практически не шевелясь и ожидая, пока в них наступит создание, связанное с Тенью. После этого желе быстро засасывает жертву внутрь, перерабатывая её в чистую силу Эссенции.

Время от времени желе выплёвывает наружу духов, которых так и не удалось переварить целиком. Не в силах отползти от ловушки, в которую они попали, эти истощённые духи часто нападают друг на друга подобно кошкам, надолго застрявшим в одном мешке.